Grande Maestro Ramas

25

IL SENTIERO DEL LUPO



lupo solitario

JOE DEVER

librogame®

libro

game®

lupo solitario 25

IL SENTIERO DEL LUPO

Joe Dever



A Liz, Michael,
William e Charlotte Rofe

Seconda edizione, febbraio 2000

ISBN 88-477-0020-5
Titolo originale: «Lone Wolf - Trail of The Wolf»
Prima edizione 1997, Red Fox Children's Books

Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones,

IL SENTIERO DEL LUPO

Joe Dever

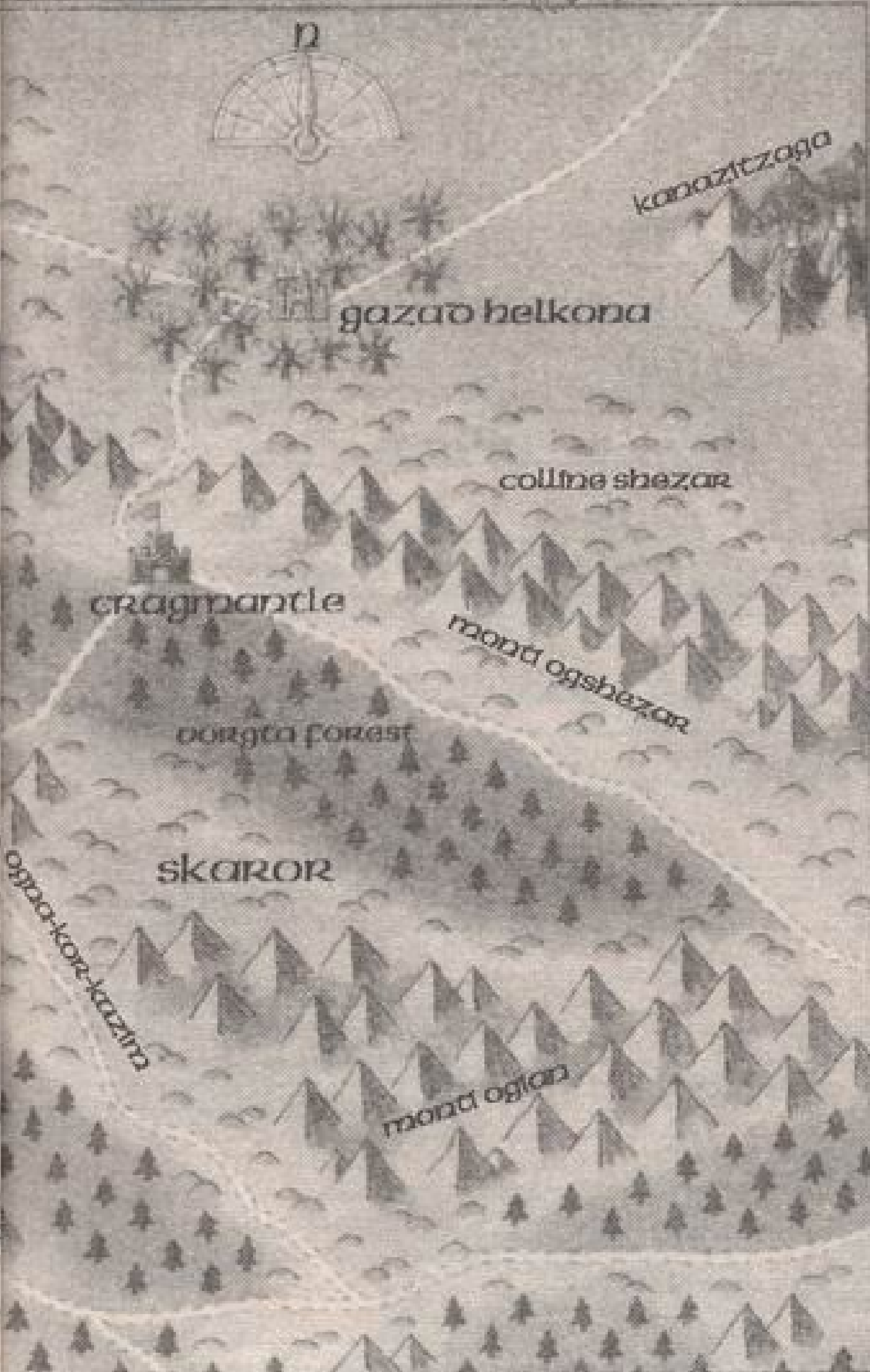
illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar McCourt



Edizioni EL

gazad helkona
e i territori circostanti





foresta di conifere
foresta pietrificata
sentieri e piste
terre desolate
vulcani
paludi
monti
colline
pianure
0 50 100 150
scala in miglia

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE

NOTE

1	
2	
3	
4	
5	5ª Arte Superiore se hai portato a termine 1 avventura del Nuovo Ordine Ramas
6	6ª Arte Superiore se hai portato a termine 2 avventure del Nuovo Ordine Ramas
7	7ª Arte Superiore se hai portato a termine 3 avventure del Nuovo Ordine Ramas
8	8ª Arte Superiore se hai portato a termine 4 avventure del Nuovo Ordine Ramas

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Corone d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMI RAMAS

Nome:

Tipo: + COMB =

Proprietà uniche:

+ COMB =

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB.

ARTE SUPERIORE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	





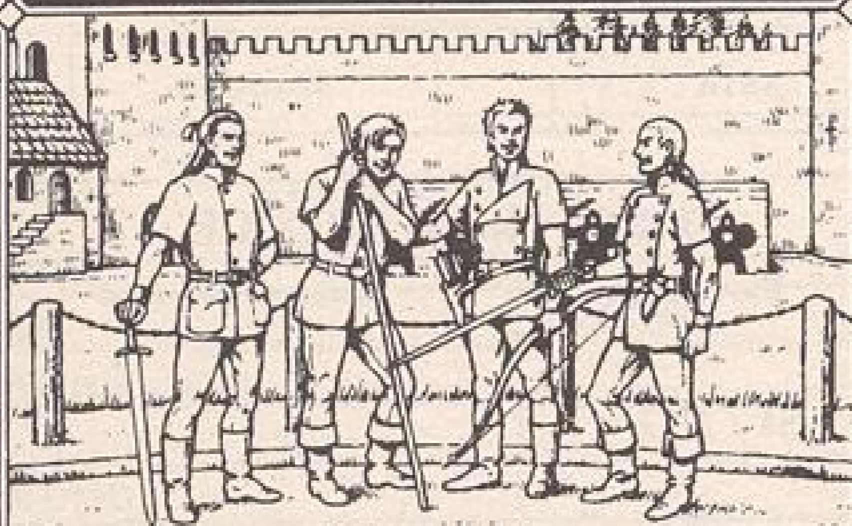


uesto diploma
attesta che

____

è un ____________________

del Nuovo Ordine
dei Ramas



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei un Grande Maestro Ramas del Nuovo Ordine dei Ramas, l'élite guerriera di Sommerlund.

È l'anno PL 5083 e trentatre anni sono passati dal giorno in cui il Primo Ordine dei Ramas è stato quasi completamente distrutto per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Il capo del tuo illustre ordine guerriero – il leggendario Lupo Solitario – unico sopravvissuto del Primo Ordine dei Ramas e allora giovane accolito dell'ordine, in mezzo alle rovine fumanti del Monastero Ramas aveva giurato di vendicare il massacro dei suoi compagni. Nell'anno PL 5075 Lupo Solitario avrebbe mantenuto la sua promessa: egli infatti si infiltrò da solo nell'orribile dominio dei Signori delle Tenebre e distrusse l'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos piú totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle Terre Libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una controffensiva. Con grande abilità i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da lunghi anni ormai la pace regna su Sommerlund. Sotto la direzione di Lupo Solitario, il Monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Tu fai parte della nuova generazione di reclute Ramas. Sei nato nell'anno PL 5063, durante l'epoca delle guerre contro i Signori delle Tenebre, e fu tuo padre a mandarti al Monastero Ramas quando avevi sette anni per sviluppare le tue arti di guerriero e le facoltà Ramas ancora latenti in te. Durante gli anni che sono seguiti, le tue facoltà sono state coltivate e sviluppate alla perfezione grazie a ore di studio e di rigido allenamento. Il tuo talento eccezionale ti ha aiutato ad entrare velocemente in possesso delle Discipline Ramas e Ramastan. Hai raggiunto in fretta i ranghi piú alti del Nuovo Ordine e ben presto sei diventato uno dei cinque nuovi Grandi Maestri Ramas, un risultato che ha portato grande onore a te e alla tua famiglia.

Nell'anno PL 5077 le tue abilità e il tuo coraggio furono messi alla prova quando, in assenza di Lupo Solitario, venne scagliato un attacco contro il Monastero Ramas. Attraverso un Cancello dell'Ombra (un corridoio astrale tra il mondo fisico di Sommerlund e i molti domini eterei che si trovano al di là di questo) il dio del Male inviò un'orda di creature-dragoni per porre sotto assedio il Monastero e attaccare tutto il Sommerlund. Pur avendo egli scelto bene il momento dell'attacco, il suo piano malvagio venne mandato all'aria dalla tenace difesa che tu e i tuoi confratelli avete saputo assicurare fino al ritorno di Lupo Solitario e dell'esercito del Re a Sommerlund.

Sei anni sono trascorsi dalla sconfitta dei suoi agenti, e Naar ha tentato piú volte di vendicarsi. Molti sono i servitori del Male che nel Magnamund si nascondono nelle ombre e aspettano soltanto l'occasione giusta per ubbidire al proprio padrone. Uno di questi agenti era Lord Vandyan di Eldenora. Guidato da Naar, Vandyan si era messo alla ricerca e aveva trovato tre antiche rune del Male. Col potere conferitogli da tale scoperta, Vandyan aveva riunito un vasto esercito di rettili-guerriero – i Vorka – e se ne era servito per conquistare e occupare le terre dei pacifici stati confinanti. Imbaldanzito dai successi militari, il tiranno aveva proseguito nella sua guerra di conquista.

A metà estate di quest'anno, il suo esercito era riuscito a soggiogare gran parte del Magnamund centrale, incluso il regno di Lyris, uno dei piú antichi alleati di Sommerlund. Da Lyris giunse al Monastero Ramas un vecchio di nome Gwynian il Saggio, uno studioso di alta levatura, riverito dai Ramas per l'aiuto dato a Lupo Solitario in molte occasioni. Egli aveva viaggiato fino al Monastero per supplicare Lupo Solitario di salvare il suo paese dalle orde di Vandyan. Senza esitare un solo istante, Lupo Solitario promise di far partire immediatamente una crociata Ramas per liberare Varetta, la capitale.

I Vorka erano stati la chiave del successo militare di Vandyan, ed il tiranno sembrava averne a propria disposizione un numero infinito. Per sconfiggere Vandyan e liberare Lyris, Lupo Solitario sapeva che bisognava porre fine all'apparentemente infinita scorta di Vorka di cui Vandyan si serviva. Gli agenti di Gwynian a Duadon avevano già comunicato che i Vorka venivano creati in gran numero all'interno della città: a Duadon, dunque,

si trovava la misteriosa fonte che originava le creature del Male.

Lupo Solitario comunicò al Nuovo Ordine di prepararsi alla crociata, e in breve tempo un formidabile esercito di guerrieri Ramas fu pronto a partire per il lungo viaggio verso Lyris, una distanza coperta in sette giorni. Una volta raggiunti i confini di Lyris, Lupo Solitario e Gwynian si incontrarono con i leader delle Terre Libere, anch'essi decisi a fermare l'inesorabile avanzata di Vandyan. Dopo un consiglio di guerra esteso a tutti i capi, tu fosti convocato da Lupo Solitario, il quale ti rivelò subito i dettagli di un'importante missione che, assieme a Gwynian, aveva deciso di affidarti.

Gli agenti di Gwynian a Duadon avevano confermato che le rune di Vandyan venivano custodite nella roccaforte della città, l'imponente fortezza chiamata il Teschio di Tor. Lupo Solitario ti chiese di recarti a Duadon e metterti in contatto con gli agenti di Gwynian, i quali conoscevano un modo per penetrare nella fortezza. Raggiunto l'interno del Teschio, dovevi trovare e distruggere le rune il piú in fretta possibile, e una volta completata la missione, gli agenti ti avrebbero aiutato a sfuggire alle truppe di Vandyan. Il pensiero di doverti spingere per miglia e miglia oltre le linee nemiche per compiere una missione cosí pericolosa non ti rallegrò di certo il cuore, ma allo stesso tempo era impossibile non sentirti onorato dal fatto che Lupo Solitario e Gwynian ti avessero scelto per un compito cosí importante.

Il viaggio verso Duadon si rivelò irto di pericoli, da te tutti superati senza difficoltà. Con l'aiuto degli agenti di Duadon, penetrasti nella roccaforte di Vandyan, il Teschio di Tor, e distruggesti le rune malefiche, estinguendo cosí la fonte del potere che permetteva alle orde di Vorka di esistere. L'esercito di Vandyan si dissolse, e i Ramas riuscirono a entrare a Lyris e a liberare Varetta assediata.

Nel corso della tua missione nel Teschio di Tor, scopristi che i Vorka non erano le uniche creature create da Vandyan grazie al potere delle rune. Un'entità demoniaca chiamata Zorkaan il Divora-anime era stata trasportata nel Magnamund dal Pianeta delle Tenebre, il tetro dominio di Naar. Avendo combattuto e sconfitto questa creatura del male, ti eri convinto di averla eliminata per sempre, soprattutto dopo aver disrutto le rune. Purtroppo non è cosí.

Dopo la tua vittoria nel Teschio di Tor, Banedon, il Capo della Corporazione dei Maghi di Sommerlund, ti ospitò a bordo del suo vascello volante, il *Cloud-dancer*, che immediatamente fece rotta verso la città di Varetta. Il viaggio per via d'aria prese poco meno di due ore, e malgrado l'oscurità l'equipaggio di Banedon non ebbe difficoltà a localizzare la città. Le mura distrutte dall'assedio erano punteggiate da fari visibili a 50 chilometri di distanza. Mentre il *Cloud-dancer* si avvicinava, scorgesti i resti privi di vita dell'orda di Vorka, sparsi nella pianura che circonda Varetta, e allo stesso tempo i reggimenti dell'Alleanza delle Terre Libere marciare orgogliosamente verso le porte della città. Guidato dai fari, il vascello di Banedon raggiunse il centro della città e si fermò in aria sopra la Sala della Sapienza. Venisti rapidamente calato sul tetto del magnifico edificio nel quale i Ramas si erano accampati, e lí le assordanti grida di "evviva" dei tuoi compagni e gli

orgogliosi abbracci di Lupo Solitario e Gwynian il saggio ti diedero il benvenuto.

La notizia del tuo arrivo si diffuse rapidamente per tutta Varetta, dove venisti accolto dalle grida festose dei cittadini: grazie alle tue coraggiose imprese, l'assedio crudele alla loro città era terminato. Dopo una notte di festa e celebrazioni, Lupo Solitario ti ordinò di fare ritorno al Monastero Ramas a bordo del *Cloud-dancer* il giorno seguente. Egli sarebbe tornato assieme al Nuovo Ordine e agli altri Ramas la settimana successiva. Ubbidisti con piacere all'ordine del tuo capo, e poco prima di mezzogiorno salutasti i tuoi orgogliosi confratelli dal ponte della splendida navicella volante di Banedon.

La mattina del giorno seguente arrivasti al Monastero Ramas e subito desti la notizia della tua vittoria al Teschio di Tor. I difensori del Monastero si congratularono caldamente con te e ascoltarono rapiti i dettagli della tua pericolosa missione. Dicesti anche che Lupo Solitario e i crociati Ramas stavano facendo ritorno da Varetta e che il loro arrivo era previsto la settimana seguente. Essendo il Ramas di rango piú alto presente al Monastero, organizzasti tu stesso ogni cosa affinché al loro ritorno i Ramas vittoriosi venissero accolti degnamente.

Dopo cinque giorni le preparazioni erano già state portate a termine. Tutti attendevano con ansia il ritorno dell'esercito Ramas, ma a pomeriggio tardo una guida Ramas di nome Pioggia Dorata arrivò inaspettatamente al Monastero. Il viso e gli abiti del Ramas erano macchiati dal fango del viaggio, poiché il giovane aveva cavalcato senza sosta ed era ormai al limite delle forze. La tua speranza che egli recasse buone notizie fu subito disillusa. Al contrario, Pioggia Dorata aveva cose terribili da riferire.

Lupo Solitario era scomparso! Durante una sosta nei pressi di Ruanon, il tuo leader era stato rapito. I testimoni del rapimento avevano raccontato che Lupo Solitario era stato improvvisamente circondato da una nebbia scura calata come un piccolo tornado su di lui dal cielo in tempesta. L'attacco era stato cosí fulmineo che i Grandi Maestri non erano stati in grado di impedire la cosa.

Un brivido gelido ti percorse la schiena alle parole di Pioggia Dorata: la descrizione dell'ombra nera era infatti identica alla forma adottata da Zorkaan il Divora-anime. La tua mente venne subito torturata dal dubbio che la distruzione della runa usata da Vandyan per chiamare Zorkaan a vita non avesse affatto causato la distruzione della creatura, ma che anzi l'avesse intrappolata nel Magnamund. Immediatamente ti venne il sospetto che il rapimento di Lupo Solitario fosse una vendetta. Il tuo sesto senso Ramas ti comunicava che Lupo Solitario era ancora vivo e presente da qualche parte nel Magnamund, ma non era in grado di dirti dove.

Duadon era stata una vittoria, ma la scioccante notizia della scomparsa di Lupo Solitario gettava un'ombra di dubbio sul tuo trionfo: la perdita del tuo illustre leader era un prezzo troppo alto da pagare per la sconfitta di Vandyan e dei Vorka. Il tuo istinto ti spingeva a fare qualsiasi cosa in tuo potere per trovare Lupo Solitario e

liberarlo dal suo rapitore d'ombra, ma non sapevi dove cominciare le tue ricerche.

Inviasti immediatamente un messaggero a Toran per comunicare la notizia a Banedon e convocare un consiglio d'emergenza al Monastero Ramas. Il Capo della Corporazione rispose immediatamente al tuo invito e in poche ore arrivò a bordo del *Cloud-dancer*, accompagnato da Lord Rimoah di Dessi, un Mago Anziano vecchio amico e consigliere di Lupo Solitario.

Rimoah confermò i tuoi sospetti: Zorkaan era stato chiamato nel Magnamund dai poteri delle rune. Una volta distrutte le rune, la creatura non aveva potuto fare ritorno nel Pianeta delle Tenebre, da dove era venuto. Senza volerlo, la tua azione aveva intrappolato Zorkaan nel Magnamund.

L'arrivo di questa potente creatura del male non era passata inosservata ai Maghi Anziani, i quali avevano percepito la presenza di Zorkaan da lontano, e attraverso l'uso della magia del Regno Antico avevano individuato i suoi movimenti. Per un certo periodo, dopo la distruzione delle rune, la creatura aveva vagato libera per il pianeta, una libertà che stava per concludersi.

Lord Rimoah ti racconta di un mago malvagio chiamato Xaol. Egli è un negromante che abita a Gazad Helkona, una ex città-fortezza dei Signori delle Tenebre situata nelle terre desolate del Skaror settentrionale. Xaol è anche un agente di Naar il quale, dal tempo della sconfitta dei Signori delle Tenebre, ha atteso pazientemente di servire il suo signore. Nei giorni precedenti alla sparizione di Lupo Solitario, Rimoah e i Maghi Anziani avevano individuato scie di comunicazione psichica tra Gazad Helkona e il Pianeta delle Tenebre.

"Naar stava trasmettendo a Xaol i segreti del Rituale dell'Unione, attraverso il quale lo spirito libero di Zorkaan poteva nuovamente essere sottomesso" dice Rimoah. "Ora sappiamo che il rituale ha funzionato, e che è stato portato a termine nella roccaforte di Gazad Helkona".

"L'insaziabile sete di vendetta di Naar è una minaccia con cui Lupo Solitario ha dovuto vivere dal giorno della distruzione dei campioni del Re delle Tenebre" dice Banedon, il Capo della Corporazione. "È sempre stato molto vigile e consapevole del costante pericolo che presentavano per lui gli agenti di Naar, ma a quanto pare è stato preso di sorpresa durante la lunga marcia verso Sommerlund".

"Grazie al rituale messo in atto da Xaol, Naar ha ripreso il controllo di Zorkaan" prosegue Rimoah. "Questi aveva inviato la creatura malvagia ad assassinare Lupo Solitario in un accampamento Ramas vicino a Ruanon, ma il tentativo è fallito. Zorkaan non è riuscito a uccidere Lupo Solitario... ma l'ha fatto comunque prigioniero".

"Ma allora dov'è Lupo Solitario?" chiedi ansiosamente. "È prigioniero a Gazad Helkona" spiega Rimoah, "ed è in grande pericolo. Soltanto le sue arti supreme e il potere della Spada del Sole, la sua lama divina, l'hanno salvato dalla morte per mano del crudele servo di Naar. Il tuo leader è coraggioso e pieno di risorse. ma io temo che i frequenti attacchi di Zorkaan possano indebolirlo e alla fine distruggerlo se non viene messo in salvo al piú presto".

Ti offri immediatamente volontario per la missione di salvataggio, e Rimoah e Banedon, impressionati dal tuo coraggio, si dicono d'accordo, dandoti tutto l'aiuto che possono. Rimoah ti spiega che Gazad Helkona è occupata da Xaol e dalla sua corte, che comprende i banditi di Hammerland e ciò che resta dell'esercito del Signore delle Tenebre Chlanzor, il precedente tiranno della città-fortezza.

"La roccaforte è situata in una remota regione vulcanica, circondata da una foresta pietrificata da cui prende il nome. È un luogo difficile da raggiungere e praticamente impossibile da assaltare con la forza" dice Rimoah.

"Ma laddove un esercito può fallire, un singolo Ramas può trionfare" commenta saggiamente Banedon.

Alla fine assieme a Banedon e Rimoah metti a punto il piano per il salvataggio di Lupo Solitario. Banedon ti trasporterà a bordo del *Cloud-dancer* fino ad una valle nelle Colline Shezar, situate a cinquanta chilometri a sud di Gazad Helkona. Qui abbandonerai la navicella e ti dirigerai a piedi verso la fortezza.

Banedon rimarrà a bordo del vascello, nascosto alle sentinelle di Xaol, e aspetterà un segnale telepatico da parte di Lupo Solitario che gli confermerà il suo avvenuto salvataggio. Dopo aver ricevuto il segnale, porterà il *Cloud-dancer* al centro di Gazad Helkona per raccogliere entrambi e partire verso casa. Nel caso non riuscissi a salvare Lupo Solitario, dovrai fare ritorno da solo al *Cloud-dancer*.

Durante la tua missione, Lord Rimoah e i Maghi Anziani si serviranno dei loro poteri combinati per interrompere il canale di comunicazione esistente tra Naar e il suo agente Xaol. Rimoah è certo che tale azione servirà a impedire a Xaol di individuare sia l'arrivo del *Cloud-dancer* che il tuo avvicinamento alla tetra roccaforte in cui abita.

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego piú facile, e poiché con questo libro puoi giocare piú di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante gli anni trascorsi al Monastero ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti di guerriero (Combattività) e la tua prodezza fisica (Resistenza). Prima di cominciare questa avventura del Nuovo Ordine, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino** e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, scrivi 32 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 8 dalla Tabella del Destino, hai 38 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine Ramas (Libro 24), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. Puoi anche conservare qualsiasi Oggetto Speciale, Arma Ramas, arma normale e Oggetto dello Zaino ancora in tuo possesso alla fine della precedente avventura. Tutti questi oggetti e queste armi devono essere annotati sul Registro di Guerra.

Avvertenza: invece della Tabella del Destino, se ti torna più comodo, puoi usare un dado a dieci facce.

IL TUO NOME RAMAS

Da lungo tempo è tradizione della casta scelta di guerrieri cui appartieni scegliere un nuovo nome per ogni novizio al completamento del primo anno di addestramento al Monastero Ramas. I nomi Ramas vengono scelti dai Maestri Ramas piú anziani e in essi si vogliono rispecchiare le forze individuali e le qualità di ciascun novizio.

Puoi inventare tu il tuo nome Ramas, oppure puoi crearlo a caso servendoti della tabella di nomi che si

trova più avanti. Per creare il tuo nome Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella A. Il nome che corrisponde al numero che hai estratto costituirà la prima parte, o prefisso, del tuo nome. Ora estrai un secondo numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella B. Il nome corrispondente al secondo numero estratto corrisponde alla seconda parte, o suffisso, del tuo nome Ramas. Unisci prefisso e suffisso e avrai così ottenuto il tuo nome Ramas. Puoi annotarlo sulla pergamena che trovi a pag. 10.

TABELLA A (prefisso del nome)	TABELLA B (suffisso del nome)
0 = Lama	0 = Veloce
1 = Fuoco	1 = del Sole
2 = Falco	2 = Fedele
3 = Cuore	3 = Audace
4 = Amico	4 = della Luna
5 = Stella	5 = della Spada
6 = Sentinella	6 = Sagace
7 = Elmo	7 = della Tempesta
8 = Aquila	8 = della Runa
9 = Scudo	9 = Prode

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per salire nei ranghi del Nuovo Ordine dei Grandi Maestri Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti fondamentali Ramas e Ramastan. Tali Arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sarà di grande aiuto. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai alcuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento. Puoi recuperare 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo del libro superato in cui tu non venga coinvolto in qualche combattimento. Il numero massimo di punti di Resistenza che puoi recu-

perare in questo modo è 10 per avventura. Sei anche in grado di curare ferite altrui e di neutralizzare gli effetti di veleni e tossine.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, coprire i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio. Possiedi inoltre una grande agilità fisica e una vista molto acuta (sia di giorno che di notte). Anche il tuo udito e il tuo odorato sono estremamente sensibili.

Interpretazione
Sei in grado di capire quasi tutte le lingue straniere, simboli e geroglifici. Inoltre puoi anche: interpretare tracce, impronte e punti cardinali; scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 500 metri di distanza; attraversare terreni senza lasciare tracce; conversare con creature intelligenti e proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a vibrazioni dotate di potere distruttivo, di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa mentale contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Il tuo famoso sesto senso Ramas ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Dopo anni di addestramento e studio al Monastero Ramas, e grazie al rigoroso insegnamento del tuo illustre mentore – il Maestro Supremo Lupo Solitario – hai raggiunto il nobile rango di Grande Maestro Ramas Anziano.

Seguendo le orme dello stesso Lupo Solitario, hai giurato di raggiungere un giorno la perfezione assoluta in tutte e sedici le Arti Superiori del Nuovo Ordine dei Ramas. Cosí facendo, raggiungerai il rango di Maestro Supremo e sarai in grado di condividere con Lupo Solitario la responsabilità, l'onore e la gloria futura di capo e guida del Nuovo Ordine dei Ramas.

Se questa è la tua prima avventura del Nuovo Ordine Ramas, allora il tuo rango attuale è quello di Grande Maestro Anziano, il che significa che hai imparato quattro delle Arti Superiori del Nuovo Ordine.

Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto delle Arti Superiori del Nuovo Ordine al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori del Nuovo Ordine" del Registro di Guerra.

1. Arte Superiore della Guerra



Con quest'Arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro, aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Maestro Anziano, con il quale incominci le avventure del Nuovo Ordine, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *una* delle Armi elencate nella sezione intitolata *Equipaggiamento*. Per ogni avventura della serie del Nuovo Ordine che porti a termine con successo, ti perfezionerai nell'uso di un'altra arma.

2. Arte Superiore del Controllo Animale



I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

3. Arte Superiore della Liberazione
(Medicina avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combatti-

vità viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

4. Arte Superiore dell'Assimilazione
(Sparizione avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

5. Arte Superiore del Fiuto



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

6. Arte Superiore dell'Interpretazione



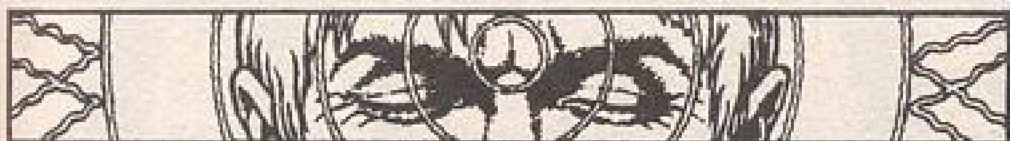
I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono la capacità di percepire il pericolo di agguati in boschi o foreste dense.

7. Arte Superiore del Raggio Ramas



Quando si servono di questa abilità per attaccare un nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività, mentre devono sottrarre soltanto 1 punto alla loro Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole – lo Psicolaser – possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente.) I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 6 punti.

8. Arte Superiore dello Scudo Ramas



In combattimenti psichici, i Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di creare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

9. Arte Superiore della Difesa



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano

dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora. L'abilità cresce man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

10. Arte Superiore della Telegnosi
(Divinazione avanzata)



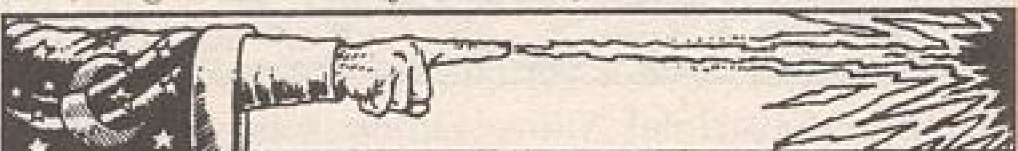
Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare sotto forma di spirito senza effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. Il tempo e il grado di protezione del corpo che rimane inanimato aumentano man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

11. Arte Superiore del Magi-Magic
(Magia del Regno Antico)



Sotto la tutela di Lupo Solitario, sei riuscito ad apprendere i rudimenti degli incantesimi di battaglia del Regno Antico, quali *Scudo*, *Parola del Potere* e *Pugno invisibile*. Man mano che avanzi di rango, la tua conoscenza della magia del Regno Antico diventa sempre piú completa.

12. Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
(Magia della Confraternita)



Sotto la tutela di Lupo Solitario e di Banedon, il Capo della Corporazione dei Maghi di Sommerlund, hai imparato i principi elementari dell'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Questi incantesimi comprendono *Mano di fuoco*, *Levitazione* e *Controllo mentale*. Man mano che avanzi di grado, la tua conoscenza di tale Arte diverrà sempre piú completa.

13. Arte Superiore dell'Astrologia



Si sa da tempo che i corpi celesti che occupano i cieli al di sopra del Magnamund influiscono sulla vita degli abitanti del tuo mondo. Il possesso di questa disciplina permette al Grande Maestro del Nuovo Ordine di prevedere e modellare il futuro studiando le posizioni del Sole, della Luna, delle miriadi di pianeti e stelle. Il numero e l'accuratezza di tali previsioni aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

14. Arte Superiore delle Erbe



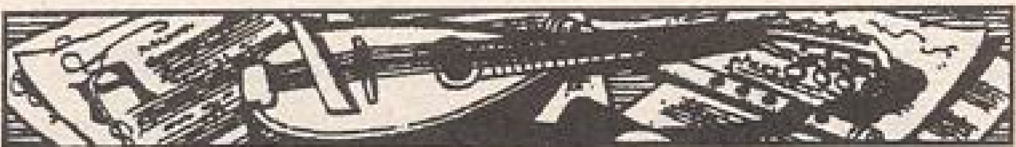
Il possesso di tale disciplina permette al Grande Maestro di identificare prontamente qualsiasi sostanza derivata da materiale organico vivo o in crescita. Il Grande Maestro è cosí consapevole di qualsiasi uso segreto in cui questi materiali possono essere impiegati; egli è anche in grado di mettere in atto le proprietà curative o magiche di qualsiasi sostanza.

15. Arte Superiore degli Elementi



Questa disciplina permette al Grande Maestro di manipolare i quattro elementi base: Terra, Aria, Fuoco e Acqua. Facendo ricorso agli elementi a sua disposizione, egli è in grado di staccare, unire, aumentare, concentrare, intensificare, muovere o accelerare l'elemento in questione per scopi specifici: ad esempio, per creare un muro, scagliare una roccia, spruzzare della sabbia, spostare l'aria, intensificare il fuoco. La versatilità di questa disciplina aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

16. Arte Superiore del Bardo



Il possesso di tale disciplina assicura al Grande Maestro del Nuovo Ordine di esibirsi come il migliore dei bardi: sa suonare qualsiasi strumento musicale, cantare, recitare o comporre versi di leggende, riesce a imitare parlate o dialetti e stimolare un gran numero di emozioni negli esseri senzienti. L'effetto e il potere di queste abilità bardiche aumenteranno mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Se porterai a termine con successo la missione del libro 25 delle avventure del Nuovo Ordine Ramas, potrai aggiungere 1 Arte Superiore di tua scelta nel libro 26. Per ogni Arte Superiore in tuo possesso, oltre alle quattro con cui cominci, aggiungi 1 punto alla tua Combattività base e 2 alla tua Resistenza. Questi punti aggiuntivi, assieme alle tue Arti Superiori extra, alle quattro Arti Superiori Ramas iniziali, all'Arma Ramas e agli altri Oggetti Speciali che hai trovato e che sei riuscito a tenere durante le tue avventure potranno essere mantenuti e usati nella prossima avventura del Nuovo Ordine dei Ramas, intitolata:

La caduta di Montagna Insanguinata

EQUIPAGGIAMENTO

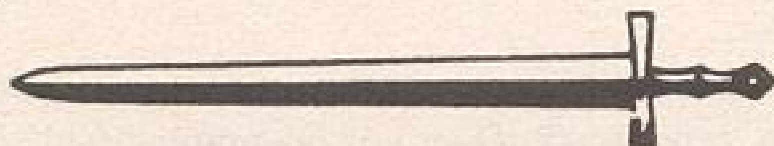
Prima di lasciare il Monastero Ramas per il viaggio verso Gazad Helkona, prendi con te una mappa del territorio (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine (Libro 24), aggiungi a questo numero la somma di Corone d'Oro che già possiedi. Cinquanta è il numero massimo di Corone d'Oro che puoi portare nella tua borsa in qualsiasi momento. Puoi anche scegliere cinque oggetti dalla lista qui sotto, soltanto due dei quali possono essere Armi.

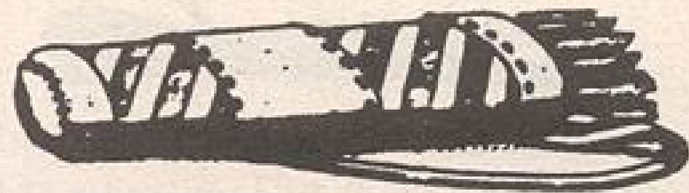
Ascia ("Armi")



Spada ("Armi")



Faretra ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di annotarle sul Registro di Guerra.



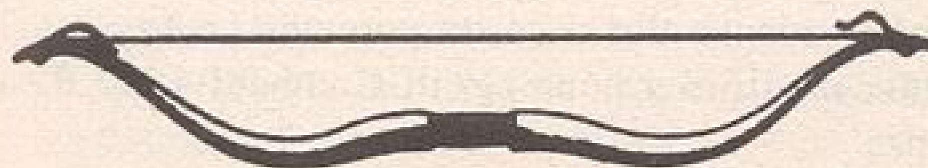
Flauto ("Zaino")



Pugnale ("Armi")



Arco ("Armi")



2 Razioni Alimentari ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



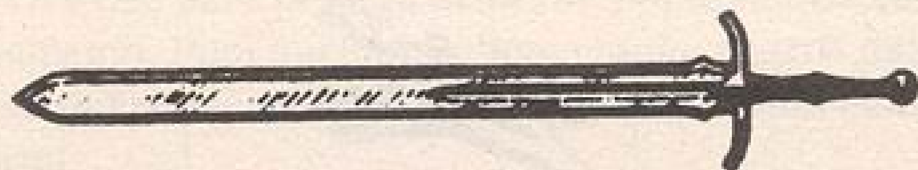
Corda ("Zaino")



Pozione di Vigorilla ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza se presa dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose.



Spadone ("Armi")



Quando hai deciso quali sono i cinque oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

LE ARMI RAMAS

Dopo aver raggiunto il rango di Maestro Supremo Ramas, Lupo Solitario ricevette dal dio Ramas molte nuove abilità e facoltà. Una di esse è la Maestria nelle Armi Ramas. Servendosi di questa nuova capacità, Lupo Solitario forgiò dieci armi dotate di potere magico nelle fornaci dell'armeria del Monastero. Queste armi magiche sono riservate all'élite del Nuovo Ordine che raggiunge il grado di Grande Maestro.

Come riconoscimento al tuo rango e al tuo alto livello di addestramento, puoi scegliere la tua Arma Ramas dalla tabella che troverai piú avanti. Per avere un'Arma Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino. L'ascia magica, la spada o lo spadone che corrispondono al numero che hai estratto saranno la tua arma personale Ramas. Riporta quest'arma magica e le sue proprietà uniche nella sezione 'Arma Ramas' della lista degli Oggetti Speciali all'inizio del libro.

Esempio
Se dalla Tabella del Destino esce il numero 1, la tua Arma Ramas sarà l'ascia 'Alema'.

Se ti servi di questa Arma Ramas in un combattimento normale, aggiungi 5 punti alla tua Combattività. Ciascuna Arma Ramas possiede proprietà uniche. Quando usi la tua Arma Ramas contro il tipo di nemico che corrisponde alle sue proprietà o quando la usi nell'ora e nel luogo più adatti, allora puoi aggiungere alla tua Combattività il 'bonus' piú alto.

TABELLA DELLE ARMI RAMAS

TD	*Tipo d'Arma*	*Nome dell'Arma*	*COMB*	*Proprietà Uniche*	*COMB*
0	Ascia	'Castigator'	+5	contro nemici rettili	+6
1	Ascia	'Alema'	+5	contro nemici zombi	+7
2	Ascia	'Magnara'	+5	contro roccia o pietra	+8
3	Spada	'Raggio di Sole'	+5	se usata di giorno	+6
4	Spada	'Stella Ramas'	+5	se usata di notte	+7
5	Spada	'Valiance'	+5	se usata contro maghi	+8
6	Spada	'Ulnarias'	+5	se usata sott'acqua	+9
7	Spadone	'Raumas'	+5	se usata con nemici alati	+6
8	Spadone	'Illuminatus'	+5	se usata sottoterra	+7
9	Spadone	'Palla di fuoco'	+5	se usata contro nemici che emettono fuoco	+8

TD = Numero della Tabella del Destino   C = Combattività

Esempio

Se ti capitasse di usare 'Alema' contro un nemico in un combattimento che ha luogo in una caverna sotterranea, in una grotta o in un tunnel, potresti aggiungere 7 al tuo punteggio di Combattività. Se ti capitasse di usare quest'Arma in qualsiasi altro luogo, allora il 'bonus' per la tua Combattività, ovvero i punti aggiuntivi, sarebbe 5.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 5 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o un'ascia.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi piú adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna. Se possiedi l'Arte

Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che ti può tornare utile e che può essere raccolto nel corso dell'avventura e segnato sul Registro di Guerra ha le iniziali maiuscole (es.: Specchio d'Argento, Chiave d'Oro) oppure è identificato chiaramente come Oggetto dello Zaino. A meno che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Arma Ramas: la tua Arma Ramas è un Oggetto Speciale e può essere portata ed usata in aggiunta alle due armi normali. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con un'arma dello stesso tipo della tua Arma Ramas, puoi aggiungere alla tua Combattività un 'bonus' dell'Arte Superiore della Guerra di 5 punti, oltre ai punti aggiuntivi che ti spettano comunque quando usi la tua Arma Ramas in combattimento.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Il tuo scopo è uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i tuoi punti di Resistenza e quelli del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà cosí:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori e ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio
   Tu, Grande Maestro (Combattività 32), vieni attaccato da un branco di Cani Selvaggi (Combattività 31). Vieni attaccato di sorpresa e non puoi evitare il combattimento con la fuga. Possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Cani Selvaggi non sono immuni, cosí puoi aggiungere 8 punti alla tua Combattività. Possiedi anche l'Arma Ramas 'Ulnarias', perciò puoi aggiungere altri 5 punti, portando la tua Combattività a 45.

   Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Cani Selvaggi, si ottiene un Rapporto di Forza di +14 (45-31 = +14). Segna +14 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Cosí trovi i punti di Resistenza persi sia da te che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "GM" quelli persi da te, Grande Maestro).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra te e i Cani Selvaggi è +14. Se dalla Tabella del Destino esce 1, il risultato di questo combattimento è:

   Tu ("GM") perdi 3 punti di Resistenza (piú 1 punto per aver usato il Raggio Ramas).

   Il branco di Cani Selvaggi ("N") perde 9 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè:

7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o tuoi arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muori tu, l'avventura è finita. Se muore il nemico, tu continui, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento

In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da te: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS DEL NUOVO ORDINE

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento nelle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura del Nuovo Ordine, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: il titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	Grado e titolo di Grande Maestro Ramas
4	Grande Maestro Ramas Anziano **(le avventure di Grande Maestro del Nuovo Ordine cominciano da questo grado)**
5	Grande Maestro Ramas Superiore
6	Grande Sentinella Ramas
7	Grande Difensore Ramas
8	Grande Guardiano Ramas
9	Cavaliere del Sole
10	Signore del Sole
11	Barone del Sole
12	Gran Barone
13	Gran Coronato
14	Principe del Sole
15	Supremo Maestro Ramas

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Man mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Se sei un Ramas del Nuovo Ordine e hai raggiunto il Rango di Grande Sentinella Ramas, qui trovi i miglioramenti delle Arti Superiori.

Arte Superiore dell'Assimilazione



I Grandi Difensori Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di originare una nube simile al vapore entro una sfera d'azione di 15 metri dal punto in cui si trovano. La nebbia oscurerà sia la vista normale che l'infravista. La durata della nebbia aumenta mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore delle Erbe



I Grandi Difensori Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di servirsi della loro arte avanzata per creare composti esplosivi da piante organiche.

Arte Superiore degli Elementi



I Grandi Difensori Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di proteggersi dagli effetti di venti tempestosi creando una sfera di aria calma attorno ai loro corpi. Inizialmente questa bolla protettiva durerà qualche minuto, ma tale durata aumenterà mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore del Fiuto



I Grandi Difensori Ramas in possesso di questa disciplina sono in grado di aumentare la loro velocità su qualsiasi tipo di terreno essi si muovano, sia a piedi che a cavallo. Tale abilità risulta molto utile nel caso si debba seminare un nemico.

Arte Superiore dello Scudo Ramas



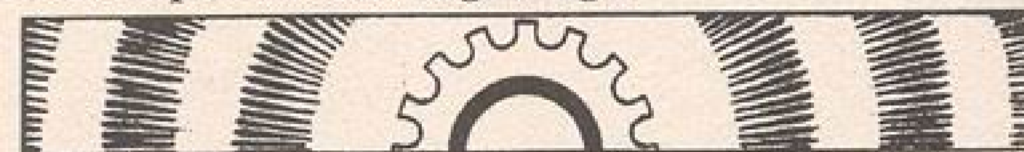
I Grandi Difensori Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di esercitare una facoltà difensiva psichica conosciuta come Corazza Mentale. Tale abilità mette in grado il Grande Difensore di proteggere la sua mente e allo stesso tempo di impedire che essa venga individuata da ogni scandaglio psichico nemico.

Arte Superiore del Raggio Ramas



I Grandi Difensori Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di attaccare simultaneamente tre nemici nel corso dello stesso combattimento.

Arte Superiore del Magi-Magic



I Grandi Maestri che hanno raggiunto il rango di Grandi Guardiani sono in grado di seguire i seguenti incantesimi da guerra dei Maghi Anziani:

Scheggia – fa sí che oggetti che si possono infrangere come bottiglie, brocche, specchi, finestre, ecc. si rompano in mille pezzi. Il campo d'azione e la potenza di questo incantesimo aumentano mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Dardo di Fuoco – fa sí che la punta di una freccia, o di qualsiasi altro oggetto usato come freccia, si infiammi d'un fuoco magico che non può essere spento seguendo metodi normali.

La natura dei miglioramenti e il modo in cui essi influiscono sulle Arti Superiori in tuo possesso verranno illustrati nella sezione "Perfezionamento delle Arti Superiori" nei prossimi libri delle avventure di Lupo Solitario - Nuovo Ordine.

LA SAGGEZZA DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Il successo di questa impresa è di importanza vitale, poiché da essa dipende la sopravvivenza di Lupo Solitario. Colui che ha rapito il tuo leader è un avversario potente e formidabile, che tenterà ogni cosa pur di fermare i tuoi passi, perciò stai sempre all'erta, e occhi sempre aperti nel corso del tuo viaggio a Gazad Helkona.

Durante questa avventura, alcune delle cose che troverai potrebbero esserti utili, altre inutili, altre ancora addirittura nocive; presta perciò attenzione alle decisioni che prendi.

Scegli con cura le tue Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso. Aver completato le precedenti avventure di Lupo Solitario (libri 1-24) non è necessario, anche se ti aiuterebbe a portare a termine questa avventura del Nuovo Ordine.

Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuoi passi in questa missione di importanza vitale.

Per Sommerlund e per i Ramas!

1

Decidi di cominciare il viaggio verso le Colline Shezar alle prime luci dell'alba del giorno seguente. Nelle poche ore che restano prima della partenza, sia tu che Banedon portate a termine i preparativi per il lungo viaggio verso ovest. Fai venire nella tua stanza Gufo d'Inverno, un Arcimaestro Ramas, e gli dici della missione che stai per intraprendere. Egli è il membro piú anziano della guarnigione e a lui affidi il comando durante la tua assenza. I crociati Ramas arrivano tra due giorni e sarà suo dovere informarli dei tuoi spostamenti e badare alla sicurezza del monastero fino al ritorno tuo e di Lupo Solitario.

Dopo aver completato i preparativi, ti concedi qualche ora di sonno e ti alzi poco prima dell'alba. Lord Rimoah ti accompagna al campo d'addestramento del monastero, sopra il quale vedi l'agile scafo del *Cloud-dancer* scintillare alla luce della luna. Rimoah ha scelto di non accompagnarvi nel viaggio: rimarrà al monastero e si manterrà in contatto con Banedon per mezzo di una pietra magica. Una delle vedette della nave vi vede attraversare il campo di sotto e ordina che la gabbia d'imbarco venga abbassata dal ponte di prua. Mentre aspetti che essa tocchi terra, Rimoah estrae dalla tasca un sigillo di platino fissato su un cerchio di fili di ferro intrecciato. Egli ti mette l'amuleto in mano e insiste affinché lo indossi senza mai levartelo.

"È un artefatto che contiene la magia del Regno Antico" ti dice. "Possiede poteri protettivi che possono aiutarti quando entrerai a Gazad Helkona. Lupo Solitario ha un sigillo simile, e sono sicuro che l'abbia aiutato a resistere agli attacchi di Zorkaan".

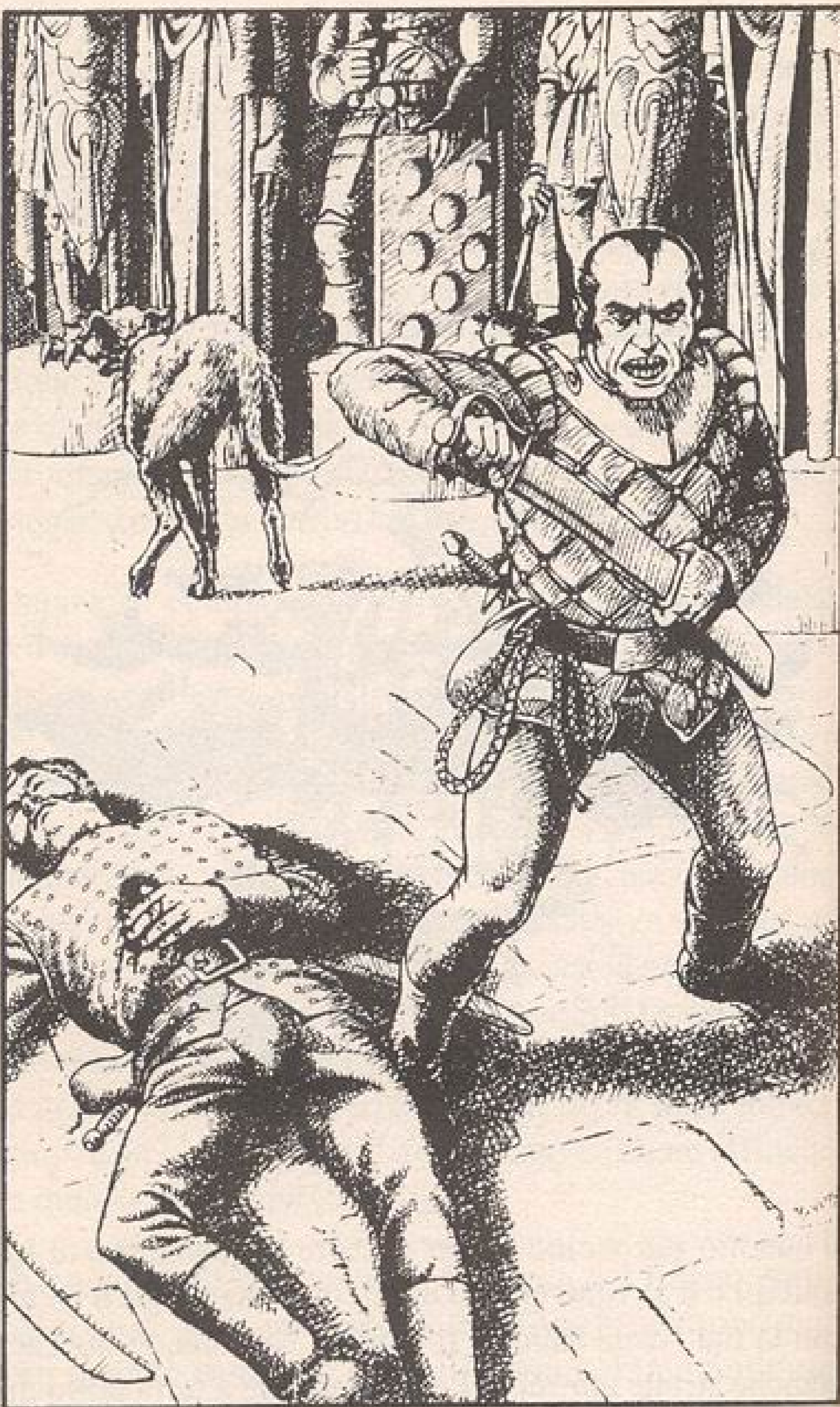
Accetti il sigillo e te lo fai scivolare attorno al collo. (Annota questo Amuleto di Platino sul tuo Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti attorno al collo. Non è necessario rinunciare a nessun altro oggetto se possiedi già il numero massimo di oggetti speciali concesso).

Per proseguire vai al **282**.



2 *(fig. 1)*

Il bandito piú vicino fa per estrarre la spada, ma tu lo anticipi e ti avventi contro di lui, trapassandogli il petto con la tua Arma Ramas. Il bandito barcolla, le nocche bianche strette attorno all'elsa, poi cade a terra privo di forze e infine crolla sul pavimento di pietra. Il segugio abbaia e scappa via, ma il secondo bandito rimane.



(fig. 1) "Preparati a morire!" grida il bandito.

"Preparati a morire, canaglia!" grida, sguainando la spada affilata e avanzando verso di te.

Bandito della Cittadella:
Combattività 29 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento, vai al **252**.

3

Il Drakkar fa cadere la spada e cade in ginocchio. Lamentandosi debolmente per il dolore, la mano guantata che cerca inutilmente di strappare la freccia dalla gola, egli cade all'indietro e precipita nel camino, trascinando con sé i propri compagni ed atterrandoli come birilli. Quelli che non vengono travolti dal Drakkar aprono immediatamente il fuoco contro di te e ti costringono a cercare riparo dietro al parapetto. Mentre ti accucci accanto a Lupo Solitario, un verso acuto risuona all'improvviso dalla piattaforma dell'osservatorio, e quando volti lo sguardo, il sangue ti si ghiaccia nelle vene.

Vai al **264**.

4

Ti concentri sui tre banditi nella sala mentre chiami a raccolta i tuoi formidabili poteri psichici. Una sfera di energia scintillante prende forma a poco a poco nella tua mente. Quando senti di non poterla trattenere piú a lungo, la indirizzi contro i banditi in tre rapidi lanci. Gli uomini gridano dal dolore quando il tuo attacco psichico penetra nel loro cervello, lasciandoli storditi e sciocca-

ti. Prima che si riprendano del tutto, spalanchi la porta di ferro ed entri nella sala, l'Arma Ramas levata pronta a colpire.

Banditi di Hammerland (sotto shock psichico):
Combattività 28 Resistenza 36

Se vinci questo combattimento, vai al **131**.

5

"Grazie a Ishir, la tua abilità ci ha salvato la vita, signore" dici con un filo di voce, detergendoti il sudore che ti imperla la fronte. "Temevo di non farcela da solo". Lupo Solitario ti sorride, e insieme levate lo sguardo verso l'alto.

Un attimo dopo venite issati attraverso l'apertura sul ponte di prua del *Cloud-dancer*; poi, dopo che la gabbia d'imbarco si è fermata, il cancelletto di accesso viene aperto, e mani volenterose aiutano te e Lupo Solitario a scendere sul ponte, mentre il Capo della Corporazione Banedon vi rivolge un saluto dalla sua postazione di comando. Tutt'intorno, da poppa a prua, la ciurma sta facendo fuoco con archi e fucili Bor contro i Kraan che volano vicini e minacciosi, e grazie ad una mira infallibile ben presto lo squadrone d'attacco viene decimato. mentre i pochi superstiti rinunciano e battono in ritirata. Banedon fa girare il timone e, con le grida di vittoria dell'equipaggio che risuonano per tutto il vascello, il *Cloud-dancer* si leva sopra le mura fortificate di Gazad Helkona e si dirige veloce verso est.

Vai al **350**.

6

Il pianerottolo dà accesso a una sala puzzolente il cui pavimento è cosparso di ossa e pezzi di carne putrescente. Le pareti sono abbellite da bassorilievi rappresentanti teste demoniache e musi bestiali, con umanoidi che danzano in sottofondo accompagnati da serpenti squamati che si sollevano dalle fessure di un panorama vulcanico. Alla destra della sala puoi vedere i resti di un altare di granito distrutto da qualche forza misteriosa. I frammenti di pietra bianca giacciono ammucchiati davanti all'entrata di una buia alcova. E a sinistra vedi una porta di ferro nera con uno spioncino al centro. Sul pavimento accanto alla porta c'è una grande cassapanca di legno.

Se decidi di esaminare la stanza, vai al **302**.
Se preferisci avvicinarti alla porta e sbirciare nello spioncino, vai al **223**.

7

Cadi pesantemente tra le ossa dei cadaveri che riempiono la sala e batti con violenza la testa sul pavimento di marmo: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **325**.

8

Dopo diversi minuti, la serratura scatta con un sordo *clunk*. Spingi la porta con cautela ed entri in un'ampia stanza illuminata da dieci sfere di luce chiara che pendono sospese a mezz'aria senza catene o altro a tenerle su. Le pareti della stanza sono decorate da stucchi e di-

pinti che ritraggono gli eserciti del Signore delle Tenebre Chlanzor intenti a saccheggiare le fattorie e le città delle Terre Libere. Sul lato opposto della stanza vedi una sedia simile a un trono, rozzamente ricavata da un grande blocco di marmo nero. Delle venature fosforescenti color verde e porpora decorano la superficie marmorea, mentre l'aria attorno ad essa balugina simile alla nebbia del deserto.

Mentre ti avvicini al trono, senti la porta chiudersi di scatto alle tue spalle. Ti volti e vedi che non vi è serratura sul lato interno: la superficie della porta è liscia e si mimetizza completamente con i dipinti delle pareti.

Per proseguire, vai al **90**.

9

Ti accucci accanto al collo rotto del Kraan e scopri un piccolo contenitore cilindrico di pelle grezza attaccato al collare dell'animale tramite una catena. Apri l'estremità del contenitore e dentro vi trovi un tubo metallico cavo con dei forellini nelle pareti.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo, vai al **246**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **165**.

10

Ti servi della tua Arte Ramastan della Medicina per aiutare Lupo Solitario a riprendersi e uscire dal coma. È un compito difficile che ti costa 2 punti di Resistenza, ma il tuo sacrificio non è stato vano.

Vai al **313**.

11

Esplori con cautela lo stretto tunnel, e mano a mano che avanzi nell'oscurità le tue narici percepiscono sempre piú forte un puzzo nauseabondo di morte e decomposizione. Le ossa che punteggiano il pavimento scricchiolano sotto i tuoi stivali, mentre le pareti del tunnel si coprono di muffa verdastra. Alla fine sei costretto a fermarti quando il passaggio finisce in un fondo cieco. Esamini la parete coperta di muffa, e le tue facoltà ti aiutano a scoprire un mattone mobile dietro al quale si nasconde una corda mezza marcita. Tiri la corda, ed ecco che l'intera parete gira su se stessa rotando su un perno centrale. Ti infili nella stretta apertura ed entri nella sala buia che si trova dall'altra parte. Qualche attimo dopo, senti che il contrappeso dall'altra parte si sta nuovamente abbassando, e subito la parete ritorna nella posizione originale, chiudendosi alle tue spalle.

Servendoti della tua infravista, ti guardi attorno e scopri di trovarti in una sala fiancheggiata su entrambi i lati da una fila di scheletri umani sull'attenti, le spine dorsali premute contro la parete di pietra, le dita scheletriche strette attorno a lance da guerra di diverso tipo e origine.

Dall'altra parte della sala illuminata dalle torce, vedi due massicce porte di legno rinforzate da bande di acciaio lucidato. Avanzi con cautela lungo la sala sotto lo sguardo vuoto degli scheletri e quando raggiungi le porte scorpi che esse sono chiuse da un lucchetto a combinazione numerica. Un pannello di bronzo è sistemato su un disco circolare ed è numerato da 0 a 200. Posi il palmo della mano destra sulla porta, e un brivido di con-

tentezza ti percorre la spina dorsale quando capisci che Lupo Solitario è tenuto prigioniero proprio dietro a quelle porte.

Con l'aiuto dei tuoi sensi Ramas, intuisci che la combinazione numerica che farà scattare il lucchetto equivale alla soluzione del seguente indovinello:

se A = 1, B = 2, C = 3, e cosí via per tutto l'alfabeto inglese, fino a raggiungere la Z = 26 (l'alfabeto inglese è ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ), qual è il totale numerico della fortezza di GAZAD HELKONA?

Quando pensi di avere trovato la soluzione giusta, vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.

Se la tua risposta è sbagliata, o se non riesci a risolvere l'indovinello, vai invece al **183**.

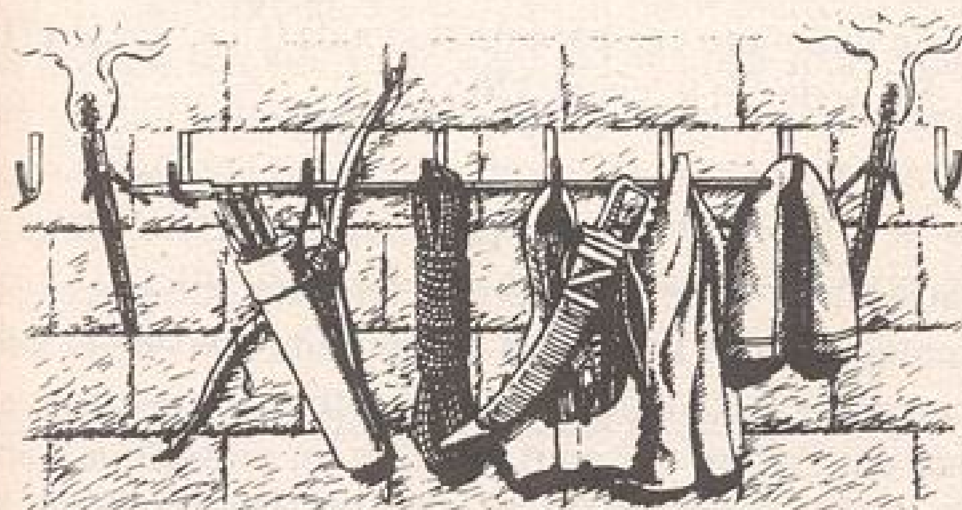
12

La serratura scatta e la porta nascosta nella parete si apre a rivelare uno stretto passaggio. Entri in questo tunnel segreto e sali la rampa di scale fino a raggiungere una sezione piú ampia del corridoio, debolmente illuminata da un strano bagliore color ocra. Questa tenue luce si irradia da grumi di batteri che vivono sulle pareti umide.

Riconosci immediatamente la muffa luminosa: è Gnallia, un bacillo benigno spesso usato per prevenire e curare infezioni del sangue. Questa sostanza grezza è commestibile e ricca di proteine, e qui ce n'è a sufficienza per 5 Pasti. Se decidi di prendere della Gnallia, ricorda di annotarla nella sezione Pasti del tuo Registro di Guerra. Ciascun pasto di Gnallia ti restituirà 2 punti di Resistenza.

Alla fine il passaggio termina davanti a una porticina. Mentre ti avvicini, il portale si apre a rivelare una scala a chiocciola. Imbocchi l'entrata, e nell'attimo in cui posi il piede sul primo gradino senti la porticina che si chiude alle tue spalle. Sali con cautela le scale fino a raggiungere un pianerottolo circolare.

Vai al **6**.



13

Servendoti delle tue facoltà curative avanzate, tenti di far riprendere conoscenza a Lupo Solitario. Gli sbottoni la tunica da guerra e gli posi le mani sul petto, poi cominci a trasferire il calore del tuo corpo in quello del tuo leader (l'impiego di quest'Arte Superiore ti costa 3 punti di Resistenza). Dopo qualche minuto, senti il battito del cuore di Lupo Solitario farsi piú forte, ma prima che tu possa completare la procedura, senti l'eco di sti-

vali bordati di ferro provenire dal fondo della scala. Lanci un'occhiata oltre il parapetto e vedi una dozzina di guerrieri Drakkar raggrupparsi alla base del camino, molti dei quali sono armati di archi.

Devi rinunciare al tentativo di far riprendere conoscenza a Lupo Solitario. Ti issi nuovamente in spalla il suo corpo inanimato, e malgrado le gambe dolenti e la schiena rigida per la fatica, riprendi a salire la scaletta di ferro verso il tetto dell'osservatorio, che si trova venti metri piú in alto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **171**.
Se va da 5 a 9, vai al **320**.

14

Balzi oltre i corpi dei guerrieri Drakkar che giacciono ammucchiati in fondo alle scale. Temendo che la loro scoperta possa condurre alla tua cattura, li trascini lontano dai gradini e li getti dentro a un armadio a muro vuoto che si trova sotto la scalinata. Mentre chiudi la porta dell'armadio, noti una chiave di ferro che pende da un chiodo infisso nella parete. (Se decidi di tenere questa Chiave di Ferro, annotala sul tuo Registro di Guerra come un Oggetto dello Zaino.)

Per proseguire, vai al **160**.

15

Cercando di ignorare il dolore agli occhi, ti costringi a proseguire fino a quando non raggiungi la cima della collinetta, dove riesci a ripararti dietro alla roccia. Ti sistemi in una piccola conca accanto alla colonna di pietra, e un attimo dopo un grido acuto proveniente dal cielo tempestoso ti fa sobbalzare.

Vai al **295**.

16

Guardi oltre la piattaforma di acciaio e il tuo occhio cade su una statua bronzea del Signore delle Tenebre Chlanzor, parzialmente nascosta da uno dei supporti del tetto. Un piano audace ti si disegna nella mente, e tu ti affretti verso la statua e ti metti in piedi dietro di essa. Le rotonde sembianze bronzee di Chlanzor sono molto piú pesanti nella parte alta che in quella bassa, per cui quando spingi la statua con la spalla, questa si rovescia e rotola verso la scala. Senza indugiare nemmeno un attimo, ti affretti a darle un'altra spinta fino a farla cadere nel camino affollato di Drakkar.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **104**.
Se è 5 o piú, vai al **231**.

17

Estrai una freccia, carichi l'arco, prendi la mira e fai partire il proiettile contro il Kraan che sta scendendo in picchiata contro di te. Il dardo si conficca tra le costole della creatura che, gracchiando per il dolore e per la rabbia, interrompe la picchiata e vola in circolo attorno alla sala. Poi, con un grido disperato di vendetta,

si scaglia contro di te, deciso a finirti in un modo o nell'altro.

Kraan (ferito):
Combattività 32 Resistenza 38

Se vinci questo combattimento, vai al **157**.

18

Sferri un calcio potentissimo contro la testa del Krorn e lo colpisci con la punta dello stivale. Il mostro vola attraverso la stanza, si schianta contro la parete opposta e con un lamento soffocato scivola lungo la parete, lasciando sulla pietra viscida una traccia di sangue.

Avendo cosí messo la sentinella fuori combattimento, entri nell'apertura e balzi dentro alla torre. Nell'attimo in cui i tuoi piedi toccano terra, senti un alto squittio proveniente da sopra la tua testa. Sollevi lo sguardo e un'ombra indistinta appare e scompare in un baleno davanti ai tuoi occhi, seguita quasi immediatamente da un forte dolore, simile a una pugnalata, che ti corre dal collo allo stomaco. Qualcosa di piccolo e peloso ti ha morso proprio sotto la mascella e si sta cibando avidamente del tuo sangue.

Afferri istintivamente la creatura con entrambe le mani e la serri in una morsa impietosa. Senti le ossa scricchiolare e avverti che la presa dei denti si allenta, poi te la stacchi con cautela dal collo e la scaraventi a terra. Un'ondata di nausea ti percorre lo stomaco: il collo ti si sta gonfiando pericolosamente nel punto in cui la creatura ti ha morso. Le tue Arti Ramastan della Medicina rallentano l'effetto del veleno, ma questo attacco inaspettato ti ha notevolmente indebolito: riesci a malapena a rimanere in piedi.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **138**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **275**.

19

Corri in fretta su per le scale e ti tuffi tra le colonne di ossidiana prima che il campo di forza si sia ricaricato. Grazie alla tua agilità e velocità non subisci danno alcuno, ma un solo secondo di ritardo ti sarebbe stato fatale perché la barriera si riforma pochi attimi dopo il tuo passaggio. Ti alzi rapidamente in piedi e ti dirigi verso l'arcata e la scalinata ormai vicine.

Vai al **209**.

20 *(fig. 2)*

Il lucchetto si apre con un basso *click* ben oliato, e tu socchiudi la porta quel tanto che ti basta per riuscire a sbirciare dentro. Guardi con cautela e scorgi una sala con colonne, le cui pareti circolari sono decorate da scudi ammaccati e stendardi strappati: il triste bottino di molti campi di battaglia. Al tenue bagliore delle lanterne ad olio, vedi due guerrieri Drakkar seduti ad un tavolo di legno, intenti a giocare a dadi. I due sono talmente assorti nel gioco che non si accorgono nemmeno di te.

Entri silenziosamente e ti nascondi dietro a una delle colonne. Dall'altra parte del tavolo a cui siedono i due Drakkar vedi un'arcata da cui si diparte una rampa di scale di pietra. La scalinata sembra essere l'unica altra



(fig. 2) Vedi due guerrieri Drakkar che giocano a dadi.

uscita dalla sala, oltre alla porta da cui sei appena entrato. Decidi di raggiungerla senza farti vedere.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **58**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **205**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, o piú, vai al **326**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o non hai ancora raggiunto il rango Ramas richiesto, vai al **111**.

21

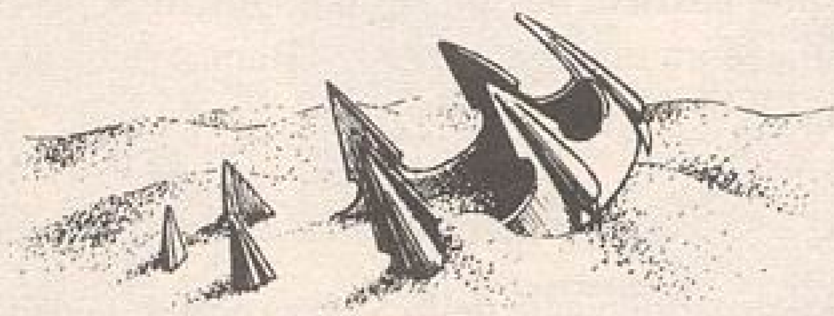
Il grido raccapricciante dello Skyrza echeggia nelle tue orecchie mentre ti allontani di corsa verso la foresta che ti circonda. La presenza delle ragnatele ti impedisce di dirigerti a nord, verso Gazad Helkona, perciò sei costretto ad andare in direzione est. Il ragno gigante ti insegue, ma tu riesci a seminarlo con facilità quando esso rimane impigliato tra i rami contorti e i cespugli spinosi della foresta.

Per tre ore prosegui di corsa senza fermarti un solo istante. Al calare del crepuscolo, il terreno polveroso diventa piú irregolare e si fa piú roccioso, costringendoti a rallentare il passo. Le eruzioni lontane dei vulcani Kokozritzaga sembrano ora piú forti, e il costante tremore del terreno si è fatto piú intenso e piú frequente. Stai per concederti qualche minuto di riposo quando all'improvviso un violento scossone ti solleva da terra. Mentre cerchi di rialzarti, una crepa squarcia il terreno,

e una lingua di lava infuocata si leva all'improvviso verso il cielo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 1.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **151**.
Se è 6 o piú, vai al **251**.



22

Zorkaan vola sopra di te, mentre la sua ombra nera aumenta di volume e si prepara a sferrare il colpo finale. Decidi di combattere con coraggio, ma temi di non possedere piú l'energia sufficiente a contrastare il potente nemico. Una risata malvagia ti echeggia nella mente, mentre a poco a poco la massa di vapore nero cala verso il tuo viso. Colpisci disperatamente il tuo avversario, ma perdi l'equilibrio e cadi in ginocchio. Mentre rivolgi una preghiera alla dea Ishir affinché protegga la tua anima, con crescente orrore vedi comparire una lancia luminosa di energia al centro dell'ombra scura che è Zorkaan. La lancia pende direttamente sopra di te, simile a un'arma maledetta pronta a trafiggerti il cuore.

Vai al **196**.

23

Nell'attimo in cui le tue dita si serrano attorno alla corona d'argento, un dolore terribile ti esplode nel cervello. Lampi accecanti di luce si mescolano a visioni da incubo, di morte e di tortura, che ti lasciano boccheggiante e scioccato.

L'oggetto che hai toccato è una corona maledetta, uno strumento di tortura creato dai Nadziranim, i maghi malvagi del Signore delle Tenebre Chlanzor, e usato per ottenere informazioni dai soldati di Talestria prima della loro morte. Le immagini che vedi e il dolore che senti sono frammenti della prova terribile che i Talestriani hanno dovuto patire prima della loro dipartita: perdi 5 punti di Resistenza.

Fai disperatamente ricorso alla tua Arte Ramastan dello Scudo Psichico per contrastare gli effetti della corona maledetta. Mentre le tue difese mentali si serrano attorno alla tua mente per proteggerla dalla magia nera che l'ha colpita, lasci cadere la corona, e un attimo dopo il dolore che ti attanagliava la mente diminuisce fino a cessare. Dopo esserti ripreso, ti allontani dalla piramide e rivolgi una preghiera a Ishir affinché protegga le povere anime dei soldati morti in questa stanza. Poi ti volti e ti avvii verso le scale di pietra.

Per proseguire, vai al **135**.

24

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte del fascio di energia che sta volando verso la tua schiena. Ti getti immediatamente a terra, e il missile magico passa fischiando

sopra di te per andare a schiantarsi contro il parapetto in cima alle scale.

Temendo che la creatura stia per scagliarti addosso una seconda scarica di energia, ti alzi in piedi e ti volti per fronteggiare l'impietoso nemico.

Vai al **167**.

25

Decidi di approfittare del fattore sorpresa e scegli di lanciare un rapido e improvviso attacco contro i banditi che si trovano nella sala. Spalanchi la porta con una decisa spallata ed entri nella stanza, l'Arma Ramas levata e pronta a colpire. Emettendo rudi esclamazioni di sorpresa, i tre banditi scattando in piedi e armeggiano in cerca delle spade mentre tu avanzi verso di loro. Il piú giovane dei tre è un ragazzo dal viso coperto di sudore e dagli unti capelli rossicci: egli si scaglia contro di te cercando di colpirti con il coltellaccio arrugginito, ma tu non hai difficoltà a scansare il goffo attacco e rispondi con un fendente che gli ferisce la coscia e lo fa cadere a terra. I suoi due compagni, trovate finalmente le armi, ti si scagliano immediatamente addosso, decisi a finirti ad ogni costo.

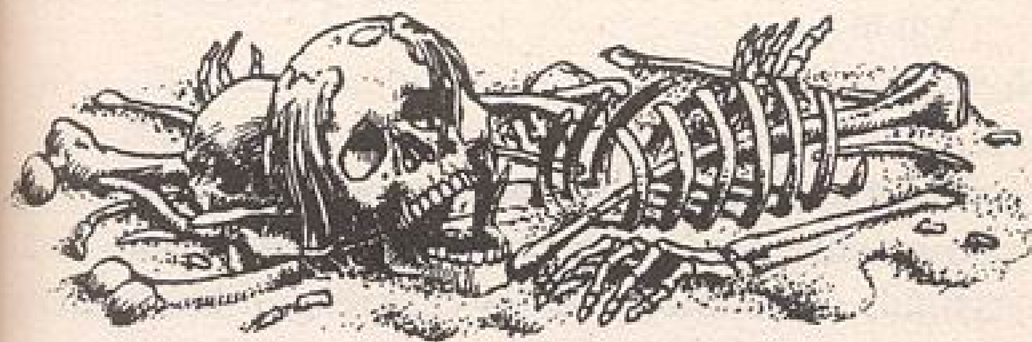
Banditi di Hammerland:
Combattività 29 Resistenza 36

Se vinci questo combattimento, vai al **131**.

26

Senza attendere un attimo di piú, scagli l'asta di cristallo contro il nemico che sta attraversando il pianerottolo sottostante. Nell'attimo in cui colpisce il pavimento, l'asta esplode con effetto devastante. Il nemico viene avvolto da una sfera incandescente di fiamme gialle e arancione, poi un'intera sezione del pianerottolo e delle scale esplode in un boato assordante. Fai scudo a Lupo Solitario con il tuo corpo mentre i frammenti di pietra si schiantano sulla cupola e una cascata di schegge di vetro cade all'improvviso sulla piattaforma dell'osservatorio: un gesto valoroso che però ti costa 2 punti di Resistenza a causa delle ferite che riporti alle gambe e alla schiena. Quando alla fine la polvere e i frammenti di vetro si sono depositati a terra, ti alzi in piedi e contempli la scena di distruzione che ti circonda.

Vai al **307**.



27

Armeggi per diversi minuti, e infine la serratura scatta con un sordo *clunk*. Spingi la porta con cautela ed entri in un'ampia sala costruita interamente di lastre di marmo nero. Una strana luce color ambra illumina la parte piú alta delle pareti e il soffitto a volta, una luce proveniente da alcune torce dorate infisse nelle pareti. Due grandi piedistalli sono collocati al centro della sala, e su

ciascuno di essi è posato un teschio. Mentre ti avvicini ai piedistalli, senti la porta chiudersi alle tue spalle. Ti volti di scatto e vedi che non vi è serratura sul lato interno della porta: la sua superficie nera è liscia e lucida e si confonde con il tetro colore dei muri.

Per proseguire, vai al **250**.

28

Trascini i due Drakkar verso i lati della sala e nascondi i loro corpi dietro una delle colonne che sorreggono il soffitto. Poi ti dirigi verso la porta principale e tiri il chiavistello prima di esplorare oltre.

Attraversi la sala e imbocchi l'arcata, sali con cautela le scale e arrivi al pianerottolo del piano superiore.

Vai al **6**.

29

Fai ricorso alle tue arti Ramas nel tentativo di attraversare la valle, ma la polvere diventa sempre piú densa. Affondi rapidamente nella cenere giallastra fino a quando, sepolto fino alla vita, non sei piú in grado di muovere le gambe. Tenti disperatamente di risalire, ma piú ti muovi e piú affondi.

Vieni travolto dalla paura improvvisa di venire inghiottito in quella specie di sabbie mobili di cenere e ti guardi freneticamente intorno alla ricerca di una via di salvezza. Poi noti che le pareti della valle sono punteggiate da rocce e massi. Se riuscissi a raggiungere la parete della gola, potresti scampare alla morte per soffocamento che di certo ti aspetta in queste paludi di zolfo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **270**.

Se possiedi una corda e desideri usarla, vai al **133**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore e nemmeno una corda, o preferisci non usarle, vai al **52**.

30

All'improvviso senti il suono monotono di un campanello d'allarme echeggiare in una parte lontana della cittadella, e i tuoi sensi Ramas ti avvertono che il cadavere di Xaol è stato scoperto. Alcuni dei suoi servitori stanno controllando la sala del negromante, e temi che essi possano scoprire le tue tracce e catturarti prima che tu riesca a scappare. Ti issi nuovamente Lupo Solitario in spalla, apri la porta di legno e lasci la stanza di Xaol piú in fretta che puoi.

Passi lungo un tunnel con le pareti piene di ganci e di torce accese. I ganci sono per la gran parte vuoti, ma su alcuni di essi sono appesi abiti e qualche arma. Tra questi, vedi le seguenti armi e pezzi di equipaggiamento:

Faretra
3 Frecce
Spada
Corda
Arco
Ascia
Lancia
Tunica di Pelle
Coperta (quest'ultimo oggetto occupa 2 spazi nello Zaino)

(Se decidi di prendere uno o piú degli oggetti sopra elencati, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.)

Vai al **240**.

31

Reciti rapidamente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e tendi il braccio verso il Kraan che sta scendendo verso di te. Avverti il familiare formicolio mentre l'energia ti scende dalla spalla verso la mano, e poi vedi il fascio azzurro inarcarsi dal tuo palmo aperto. Il Kraan cerca disperatamente di evitare la sfera magica, ma viene colpito ugualmente dall'energia incandescente, che gli squarcia un'ala squamosa.

Ululando per il dolore e la rabbia, la bestia ferita vola attorno alla sala e poi si lancia in un ultimo, disperato tentativo di vendetta.

Kraan (ferito):
Combattività 32 Resistenza 38

Se vinci questo combattimento, vai al **157**.

32

La via è ancora libera, perciò ti allontani dalle porte chiuse a chiave e ti dirigi verso le scale che conducono a un balcone situato al primo piano.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 6, vai al **91**.
Se va da 7 a 9, vai al **256**.

33

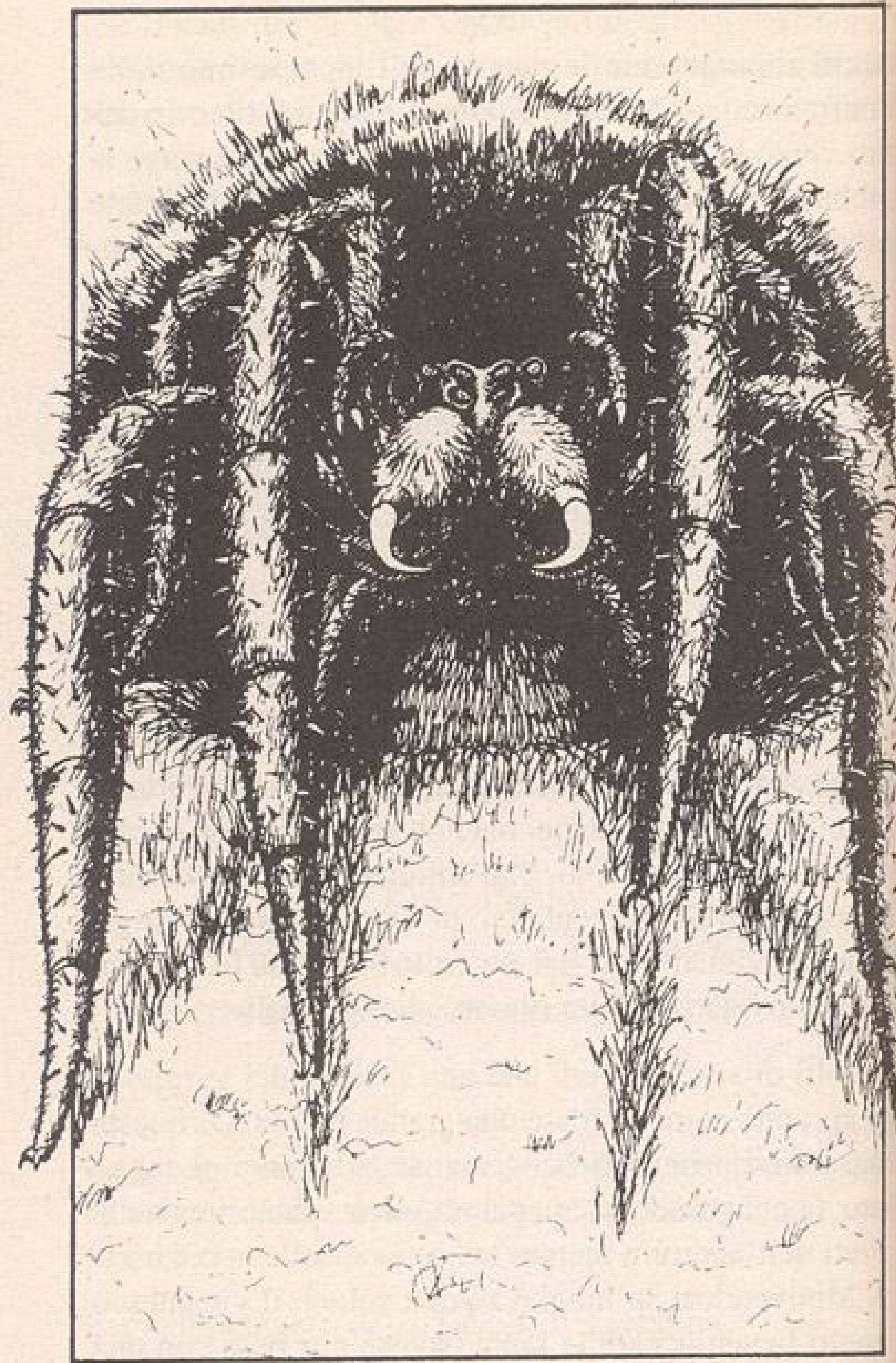
Reciti rapidamente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e tendi il braccio destro verso la sfera fumante che sta scendendo verso la gabbia. Un attimo dopo un fascio di energia crepitante parte dal tuo palmo aperto e colpisce la sfera, rompendola in mille pezzi e accendendo cosí il fluido che essa conteneva. Il Kraan e il Drakkar vengono travolti dall'esplosione e consumati in una palla di fuoco. Guardi con soddisfazione mentre Kraan e Drakkar piombano nella strada sottostante, affollata di banditi di Hammerland lí raggruppatisi per assistere alla vostra drammatica fuga.

Vai al **50**.

34 *(fig. 3)*

La tua Arte Ramastan dell'Interpretazione ti avverte di un'imboscata imminente, ma non sei in grado di capire dove si trovi il pericolo. Stai sbirciando oltre la cortina biancastra di fili nel tentativo di scoprire qual è l'origine del movimento che hai avvertito un attimo fa, quando all'improvviso senti un rumore alle tue spalle.

Ti volti di scatto e vedi che una sezione del terreno si sta aprendo come se fosse una grande botola. Da questa tana sotterranea fuoriesce lentamente un enorme ragno nero, la cui grande massa pelosa viene schiacciata tra le pareti dell'apertura mentre la bestia si solleva per uscire. Muovendosi su lunghe zampe veloci, il gigantesco insetto fa schioccare le fauci bavose e ti fissa con una miriade di piccoli occhi rosso-sangue che roteano e pulsano ipnoticamente.



(fig. 3) Un gigantesco ragno nero emerge dalla tana.

Un'improvvisa ondata di stanchezza invade il tuo corpo, facendoti sentire debole e assonnato. Fai ricorso alla tua Arte Ramastan dello Scudo Psichico per respingere l'effetto dei poteri ipnotici del ragno, e immediatamente la creatura avverte la tua resistenza. Temendo che tu possa sfuggire ai suoi artigli, esso solleva le grandi zampe pelose anteriori e fa partire un fluido chiaro da un'apertura che ha sotto la mascella. Ti tuffi a terra in un disperato tentativo di evitare il liquido colloso che sta per colpirti al petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dello Schermo Ramas, aggiungi 4 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **346**.
Se è 6 o piú, vai al **224**.

35

Senti i banditi parlare e capisci che gli oggetti che ti sono caduti dallo zaino hanno sollevato i loro sospetti e che ora essi credono che vi sia un intruso nella cittadella. I due evitano di toccare i fiori di Dargorse, ma raccolgono gli altri due oggetti e si avviano verso il tunnel da cui sei entrato tu. Osservi i banditi per qualche secondo, poi, quando non li vedi piú, ti allontani dalla statua e ti affretti verso le scale a chiocciola.

Una breve rampa di scale di ferro sale fino ad una lunga sala dal soffitto basso. Le pareti stuccate della sala sono decorate da affreschi rappresentanti esseri umani in schiavitú che passano in fila, incatenati e a capo chino,

davanti a un gruppo trionfante di signori della guerra Drakkar. All'altra estremità della sala vi sono tre porte.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **107**.

Altrimenti, vai al **174**.

36

I tuoi riflessi fulminei ti risparmiano ferite gravi al viso, alle gambe e al petto: perdi solo 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai all'**84**.

37

I blocchi irregolari del muro ti offrono parecchi appigli e appoggi, ma la pietra e la malta sono ormai molto secche e friabilissime. Il tuo primo tentativo di scalare la parete incontra fine prematura quando un appoggio cede sotto il tuo piede sinistro, facendoti cadere a terra: perdi 1 punto di Resistenza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **78**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **329**.

38

Reciti mentalmente le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Scudo* – e con il palmo della mano destra disegni in aria un cerchio proprio davanti a te. L'incantesimo ha appena fatto in tempo a materializzarsi quando il fascio colpisce e penetra la tua barriera magica con un'esplosione di scintille luminose. La traiettoria del fascio viene deviata dal tuo viso, ma vieni comunque colpito alla spalla e scaraventato a terra con forza: perdi 2 punti di Resistenza.

Se sei sopravvissuto alla ferita, vai al **287**.

39

Il fulmineo impiego della tua arte Ramastan scuote la debole mente del cane, il quale adesso ti vede come un nemico pericoloso da evitare. I nervi gli cedono, il ringhio minaccioso si trasforma in un patetico uggiolio, e un attimo dopo la bestia scappa di corsa lungo un vicolo laterale.

Mentre l'animale scompare alla vista, tu sali le scale fino al primo piano. Qui trovi una porta di legno percorsa da bande di ferro battuto. Al centro della porta c'è una maniglia nera e subito sopra un piccolo pannello con dei numeri. Esamini il pannello da vicino e capisci che esso controlla una serratura a combinazione numerica. Premendo i tasti secondo la corretta combinazione numerica, la serratura che chiude la porta si aprirà.

Servendoti del tuo sesto senso Ramas, scopri che la combinazione corrisponde alla distanza in miglia che hai percorso a bordo del *Cloud-dancer* dal Monastero Ramas alle Colline Shezar, divisa per le 50 miglia che hai coperto a piedi dalle Colline Shezar a Gazad Helkona.

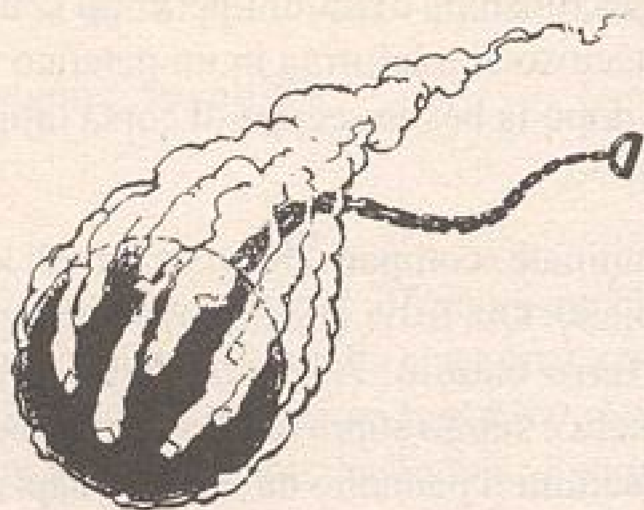
Se pensi di avere la combinazione giusta, vai al paragrafo contraddistinto dal numero che hai dato come risposta.

Se non riesci a rispondere al quesito, o se la tua risposta è sbagliata, vai al **195**.

40

Infili in fretta la mano nella tasca e afferri l'amuleto incandescente, ma non appena le tue dita si serrano attorno alla sua superficie calda, l'oggetto esplode con un forte boato di fiamme. Le ferite che subisci sono gravissime: perdi 15 punti di Resistenza.

Se sei sopravvissuto alla catastrofica esplosione, vai al **140**.



41

Mentre i banditi e il segugio si avvicinano, ti servi della tua Arte Ramastan della Sparizione per camuffare l'odore del tuo corpo. Tale precauzione impedisce al segugio di fiutare la tua presenza, e il gruppo passa oltre al tuo nascondiglio senza scoprirti. Osservi i banditi e il cane imboccare il tunnel che porta alla piattaforma esterna, poi, quando non li vedi piú, ti allontani dalla statua e ti affretti verso le scale a chiocciola.

Una breve rampa di scale di ferro sale fino ad una lunga sala dal soffitto basso. Le pareti della sala sono decorate da affreschi rappresentanti esseri umani in schiavitú che passano in fila, incatenati e a capo chino, davanti a un gruppo trionfante di signori della guerra Drakkar. All'altra estremità della sala vi sono tre porte.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **107**.

Altrimenti, vai al **174**.

42

Cerchi disperatamente di trovare un modo per scaricare le tremende energie distruttive contenute nell'arma magica di Urgaroh contro i tuoi avversari.

Se decidi di puntare l'arma contro il nemico e ordinare mentalmente all'asta di far partire la scarica di energia, vai al **134**.

Se decidi di fissare l'asta alla fune dell'Arco e fare fuoco come se fosse una freccia, vai al **337**.

Se preferisci lanciare l'asta contro il nemico, vai al **257**.

43

Ti avvicini con cautela ai corpi mezzi sepolti nella polvere. La carcassa piú vicina è quella di una capra di montagna, l'oggetto per cui le creature volanti stavano lottando. Sospetti che lo sfortunato animale sia stato catturato alle pendici dei monti Ogshezar, vicino alla città skakoriana di Cragmantle, poiché questa particolare razza di ruminanti è comune da quelle parti. Lasci la carcassa, ti avvicini ai resti della seconda bestia, e alla vista delle grandi ali da pipistrello ricoperte di scaglie il cuore ti dà un balzo: è un Kraan, un razza di volatili al-

levata e impiegata dai Signori delle Tenebre come montatura volante per i loro eserciti di Giak e di guerrieri Drakkar. Il Signore delle Tenebre Vashna si serví di migliaia di Kraan per la sua invasione del Sommerlund, e furono proprio gli attacchi dal cielo sferrati da queste creature simili a draghi a causare la distruzione del Monastero Ramas. Alcuni Kraan sopravvissero alla caduta di Helgedad e alla sconfitta dei Signori delle Tenebre, e sei quasi certo che quello che hai sotto gli occhi in questo momento sia partito da Gazad Helkona alla ricerca di cibo. La terza carcassa appartiene anche a un Kraan, ma a differenza del primo, esso è equipaggiato di rozze bardature e di un collare di pelle.

Se decidi di esaminare piú da vicino la carcassa di quest'ultimo Kraan, vai al **9**.

Se preferisci non esaminarla, puoi proseguire andando al **232**.

44

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di fuoco* – e punti il braccio destro contro la sfera di cristallo. Un fascio di energia crepitante si inarca dal tuo dito verso la palla maledetta, ma prima di riuscire a colpire il bersaglio esso viene deviato da un'improvvisa folata di aria gelida. La corrente sovrannaturale si impossessa del tuo missile magico e lo costringe a invertire la rotta. Fissi incredulo il fascio di energia che hai originato solo pochi secondi or sono, mentre esso punta fulmineo e minaccioso proprio contro di te!

Se desideri usare nuovamente l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **278**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **301**.

Se non possiedi l'Arte Superiore Magi-Magic, o preferisci non usare né questa né quella dell'Alchimia Ramas, vai al **328**.

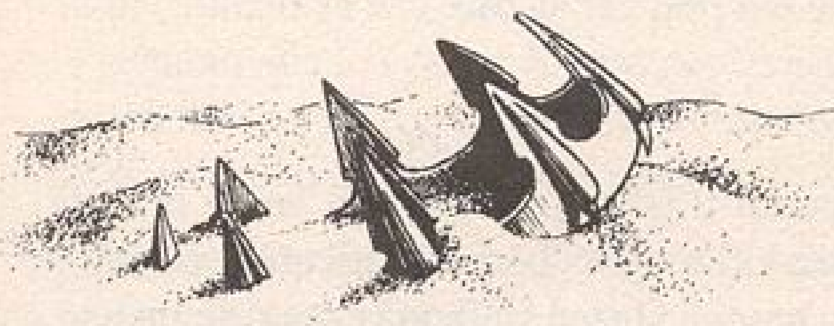
45

Mentre il dolore abbandona a poco a poco la tua mente, imprechi contro la sfortuna e cerchi di trovare un altro modo per sconfiggere la barriera magica.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **331**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **99**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai invece al **181**.



46

La freccia si infrange contro il parapetto, passando molto vicina alla tua testa. Un'altra freccia riesce addirittura a strapparti il collo della tunica prima di proseguire il volo verso il tetto della cupola.

Ti tuffi immediatamente dietro al parapetto per riparar-

ti. Questi Drakkar sono nemici abilissimi e determinati, e tu devi fare qualsiasi cosa in tuo potere per impedire loro di raggiungere il tetto dell'osservatorio, se vuoi riuscire a scappare vivo da Gazad Helkona.

Vai al **220**.

47

Fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi per abbassare la temperatura dell'aria attorno al tuo corpo, nella speranza di riuscire a far sí che i tuoi abiti e il tuo equipaggiamento non prendano fuoco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 1 al numero estratto per ogni livello di Addestramento Ramas raggiunto al di sopra del rango di Grande Maestro Ramas Superiore.

Se il totale è ora 5 o meno, vai al **154**.
Se è 6 o piú, vai al **283**.

48

Abbandoni il sentiero e ti dirigi verso la fortezza nascondendoti tra gli alberi pietrificati. Il perimetro attorno alla base di Gazad Helkona è stato segnato e scavato in modo tale da costituire un perfetto campo di fuoco per i suoi difensori. Entrare in questa area avrebbe significato un tempo andare incontro a morte sicura, ma ora le truppe della fortezza sono molto meno numerose di quelle che una volta ne pattugliavano i bastioni durante il regno del Signore delle Tenebre Chlanzor, perciò sei certo di riuscire ad attraversare la zona e raggiungere la breccia senza essere visto.

Aiutato dalle tue arti Ramas della mimetizzazione, avanzi zigzagando nello spazio aperto e ti dirigi rapidamente verso la fessura. Nuvole di polvere infuocata escono ruggendo dal bordo del fossato oltre il quale si erge la fortezza, e il loro calore ti irrita il viso e le mani. La polvere, però, funge da copertura e ti aiuta ad avvicinarti alla base della fortezza senza che nessuno ti veda. Ma per riuscire a infilarti nella breccia, devi costeggiare il bordo del fossato, e lí il calore è quasi insopportabile.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **217**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **188**.

49

L'ansia lascia il posto alla disperazione quando non riesci a trovare la tua preziosa arma nell'ammasso di resti putrescenti. (Sulla lista degli Oggetti Speciali, segna un asterisco accanto alla tua Arma Ramas per indicare che non è piú in tuo possesso. Qualora dovessi riuscire a recuperarla, ricordati di cancellare l'asterisco.)

Stai ancora cercando tra i detriti quando all'improvviso capisci che un'altra entità potente e malvagia sta per fare la sua comparsa nella sala. Ti alzi subito in piedi, guardi istintivamente verso la sfera di cristallo, e le tue speranze di recuperare la tua Arma Ramas svaniscono quando vedi che i vapori neri che turbinavano all'interno della sfera stanno penetrando la superficie trasparente e uscendo dal loro simulacro. Le sinistre volute di nebbia nera si uniscono e volteggiano intorno al trono d'ossa, simili a un piccolo tornado. Poi, dal cuore del vortice

nero si leva un grido terribile e sovrumano che ti ghiaccia il sangue nelle vene.

Se hai visitato la città di Duadon in una precedente avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine, vai al **255**.
Altrimenti, vai al **136**.

50

Lupo Solitario si congratula con te per la rapidità delle tue reazioni: il tuo coraggio e la tua abilità vi hanno salvato la vita.

Venite issati attraverso l'apertura sul ponte di prua del *Cloud-dancer* e, dopo che la gabbia d'imbarco si è fermata, il cancelletto di accesso viene aperto, e mani volenterose aiutano te e Lupo Solitario a scendere sul ponte, mentre il Capo della Corporazione Banedon vi rivolge un saluto dalla sua postazione di comando. Tutt'intorno, da poppa a prua, la ciurma sta facendo fuoco con archi e fucili Bor contro i Kraan che volano vicini e minacciosi, e grazie ad una mira infallibile ben presto lo squadrone d'attacco viene decimato, mentre i pochi superstiti rinunciano e battono in ritirata. Banedon fa girare il timone, e con le grida di vittoria dell'equipaggio che risuonano per tutto il vascello, il *Cloud-dancer* si leva sopra le mura fortificate di Gazad Helkona e si dirige veloce verso est.

Vai al **350**.

51

Il tuo sesto senso Ramas ti informa che gli scheletri sono i resti di tre sfortunati soldati di Talestria imprigionati e torturati fino alla morte durante il regno del Signore delle Tenebre Chlanzor. Osservi lo spesso manto di polvere che si è depositato sulle loro ossa e attorno alla base della piramide, e deduci che sia le une che l'altra non vengono toccati da anima viva da piú di dieci anni. Mentre ti avvicini alla piramide, all'improvviso noti per terra qualcosa di luccicante. Ad una prima occhiata sembra essere parte di una corona d'argento.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas o dello Scudo Ramas, vai al **226**.
Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, vai al **197**.

52

Fai ricorso alle tue Arti Ramastan del Fiuto per rallentare la velocità con cui affondi nella polvere. A grande fatica, riesci a trascinarti verso la parete della gola. Lo sforzo fisico ti costa ben 3 punti di Resistenza.

Le pareti della gola sono scoscese, ma i massi che le punteggiano ti rendono facile la risalita. Sali rapidamente verso l'estremità della gola, e trovi riparo accanto a una roccia sporgente. Ti sistemi in una piccola conca vicino a una colonna di pietra, e un attimo dopo un grido acuto proveniente da sopra la tua testa ti fa sobbalzare.

Vai al **295**.

53

Dopo che la creatura infernale è stramazzata sotto il tuo ultimo, mortale colpo alla nuca, indietreggi barcollando e pulisci la lama dell'arma sul bordo del mantello. Vol-

ti lo sguardo verso il trono e solo ora riesci a scorgere il profilo di una seconda uscita, nascosta proprio dentro al sedile di marmo. La porta si apre silenziosamente mentre ti avvicini, e al di là di essa scorgi un buio tunnel che si inoltra nell'oscurità.

Una volta all'interno del passaggio, scopri una nicchia nella parete destra, in cui è riposta una piccola ampolla di cristallo, coperta di ragnatele, contenente del liquido verde. Stappi con cautela l'ampolla, ti avvicini per annusarne il contenuto e rimani piacevolmente sorpreso quando scopri che si tratta di essenza di Vigorilla. La pozione è vecchia e un po' ammuffita, ma possiede ancora alcuni dei suoi poteri curativi. (L'ampolla contiene l'equivalente di due dosi di Vigorilla. Ciascuna dose ti restituirà 4 punti di Resistenza se inghiottita dopo un combattimento. Se decidi di tenere l'ampolla, essa occuperà soltanto uno spazio nel tuo Zaino.)

Per proseguire, vai all'**11**.

54

I tuoi riflessi fulminei ti salvano gli occhi, ma le schegge di vetro ti feriscono alle gambe: perdi 2 punti di Resistenza.

Se sopravvivi alle ferite, puoi proseguire andando all'**84**.

55

Imbocchi il tunnel e lo segui fino a raggiungere un portale aperto, da dove una larga piattaforma di ferro si protende nel vuoto. Quindici metri sotto la piattaforma scorgi un'ampia via affollata di traffico, con colonne di banditi e carri di Hammerland appena arrivati da Cragmantle. Uno stretto ponte congiunge la piattaforma a un'altra piattaforma simile che si protende da un fianco della cittadella centrale, in un punto in cui riesci a scorgere un portale scuro, simile anch'esso a quello in cui ti trovi tu, aperto e non sorvegliato.

Il ponte che si inarca verso la piattaforma della cittadella sembra tranquillo e già pensi di poter raggiungere l'altra estremità senza difficoltà, quando vedi che nel mezzo c'è un ponte levatoio sollevato che crea cosí un vuoto di circa tre metri e mezzo. Guardi con attenzione e vedi che le due metà del ponte levatoio sono sorrette da pesanti catene. Intensifichi la vista e vedi che queste catene hanno origine alla base di un piedistallo collocato sulla piattaforma dove ti trovi tu, proprio vicino all'accesso del ponte. Una maniglia si protende dal piedistallo, ma quando ti abbassi per cercare di girarla, vedi che non si sposta di un millimetro: è bloccata in posizione verticale. Ispezioni la maniglia piú da vicino e vedi che nel mezzo c'è una serratura.

Se possiedi una Chiave di Ferro e desideri usarla, vai al **273**.

Se possiedi una Chiave di Rame e desideri usarla, vai al **176**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti dello Zaino o preferisci non usarli, vai al **241**.

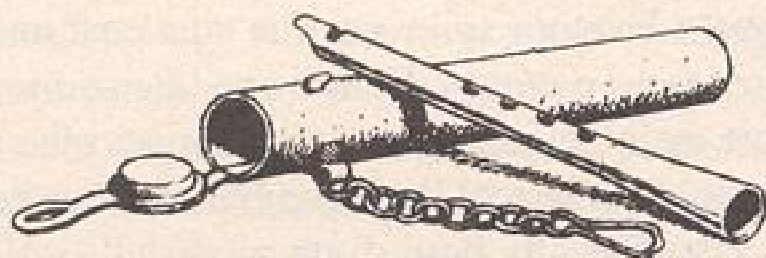
56

Lo shock di avere scampato la morte per un soffio si trasforma rapidamente in rabbia. Infili l'arco in spalla e

ti affretti verso la sfera con l'intenzione di farla cadere dal piedistallo con un calcio. Ma non appena alzi la gamba pronto a far partire il colpo, l'ombra nera di Zorkaan cade su di te e ti assale con un massiccio attacco psichico lanciato a distanza ravvicinata.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **185**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **296**.



57

Servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa cerchi di scardinare la serratura.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi un Punteruolo o un Pugnale, aggiungi 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **322**.

Se è 5 o piú, vai al **27**.

58

Grazie alle tue avanzate capacità di mimetizzazione, giri attorno al perimetro della stanza senza essere visto. Imbocchi l'arcata, sali le scale e raggiungi il pianerottolo al piano di sopra. Da qui riesci ancora a sentire le voci dei Drakkar intenti al loro gioco dei dadi, completamente ignari della tua presenza.

Vai al **6**.

59

Completi l'erezione di un forte muro difensivo attorno alla tua mente pochi attimi prima che Zorkaan scarichi i suoi poteri psichici contro di te. Mentre le potenti ondate incorporee si frantumano contro le tue barriere mentali, percepisci la rabbia e la frustrazione di Zorkaan quando la creatura capisce che i suoi intenti omicidi sono stati sconfitti dalle tue formidabili protezioni Ramas.

Per proseguire, vai al **243**.

60 *(fig. 4)*

Dapprima pensi di aver trovato una grande moneta, ma quando l'afferri con l'unghia e la trascini verso di te, scopri che il disco dorato è una spilla da mantello. La spilla è decorata dal simbolo di una testa di lupo sullo sfondo di un sole scintillante che riconosci immediatamente: quello è l'emblema personale di Lupo Solitario! Incoraggiato dalla tua scoperta, prendi la spilla e te la premi sulla fronte. I sensi Ramas confermano i tuoi sospetti: l'oggetto non si trovava sotto la porta per caso, Lupo Solitario l'aveva nascosto lí nella speranza che esso potesse aiutare il Ramas inviato al suo salvataggio.

Sicuro di essere sulle tracce del tuo leader, ti infili in tasca la spilla (annota la Spilla del Lupo sul tuo Regi-



(fig. 4) È la spilla di Lupo Solitario.

stro di Guerra come un Oggetto Speciale) e poi ti accingi a scardinare la serratura che chiude la porta.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **147**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **285**.

61

Colpisci con forza e coraggio la rete appiccicosa, ma prima che tu abbia il tempo di liberarti, il ragno ti afferra alle gambe e serra attorno al tuo corpo le fauci possenti. Nell'attimo in cui ti penetrano nelle carni, esse emettono un potente veleno che ti paralizza il corpo. Vieni divorato vivo dal ragno gigante, ma grazie al veleno che ti offusca completamente i sensi e la mente, l'agonia del dolore ti viene risparmiata.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente e prematuramente qui, nella foresta pietrificata di Helkona.

62

Attraversi ancora una volta la zona che circonda il perimetro delle mura di Gazad Helkona e ti avvicini rapidamente ai blocchi di pietra ammucchiati alla base della torre in rovina. Una volta certo di non essere stato visto dalle sentinelle, sali sulla montagnola di pietre fino a raggiungere l'apertura, che si trova a circa due metri e mezzo dalla base. Qui ti accucci su una stretta sporgenza e sbirci dentro.

Seduto su un blocco di legno alla sinistra della finestrella vedi un essere con la testa di scimmia e la pelle spessa e

nodosa, intento a ingurgitare rumorosamente una brodaglia grigia e densa da una tazza di pietra. Lo riconosci immediatamente: è un Krorn, una razza crudele e ributtante di agarashi che vive nelle terre di Hammerland. Mentre il Krorn è intento a divorare avidamente la sua colazione, cerchi di trovare un modo per entrare nella stanza senza che la creatura dia l'allarme.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **146**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **72**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **228**.

63

La fulminea reazione del Drakkar viene impedita dalla pesante armatura che egli indossa, e la tua sfera di energia magica lo colpisce in pieno petto prima che egli abbia il tempo di proteggersi con lo scudo. La forza dell'impatto gli squarcia la corazza e lo fa cadere in ginocchio. Lamentandosi debolmente per il dolore, il guerriero cade all'indietro e precipita nel camino, trascinando con sé i propri compagni ed atterrandoli come birilli. Quelli che non vengono travolti dal Drakkar o dalla statua di Chlanzor aprono immediatamente il fuoco contro di te e ti costringono a cercare riparo dietro al parapetto. Mentre ti accucci accanto a Lupo Solitario, un verso acuto risuona all'improvviso dalla piattaforma dell'osservatorio, e quando volti lo sguardo, il sangue ti si ghiaccia nelle vene.

Vai al **264**.

64

Sfoderi l'Arma Ramas e ti prepari ad affrontare il Kraan. Gracchiando di fame e di rabbia, l'orrenda creatura si scaglia contro di te.

Kraan di Helkona:
Combattività 35 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **157**.



65

Reciti mentalmente le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Scudo* – e con il palmo della mano destra disegni in aria un cerchio proprio davanti a te. L'incantesimo ha appena fatto in tempo a materializzarsi quando la freccia colpisce e penetra la tua barriera magica. Ciononostante la tua reazione fulminea ti permette di guadagnare del tempo prezioso e ti dà cosí la possibilità di tuffarti a terra ed evitare di venire colpito.

Per proseguire, vai al **56**.

66

Trascini i corpi dei Drakkar nella buia alcova da cui avevi visto uscire l'Akataz e li nascondi sotto un mucchio di stracci pieni di pulci. Poi ti affretti verso le scale.

In cima alla rampa trovi un grande balcone e una porta con delle bande di ferro. La porta è socchiusa, e la luce grigiastra di Gazad Helkona filtra a illuminare una tetra sala. Entri con cautela e ti guardi attorno.

Le pareti circolari della sala sono decorate da scudi arrugginiti e bandiere stracciate, il triste bottino delle battaglie della Guerra delle Terre delle Tenebre. Illuminato dalla luce di un'unica Lanterna ad olio, vedi un tavolo di legno e due sedie. Un paio di Dadi d'osso sono posati sulla tavola, mentre due lance giacciono abbandonate lí accanto. (Se decidi di prendere uno o piú di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.) Ti stai ancora guardando attorno quando noti una rampa di scale con il soffitto ad arco. Attraversi in fretta la sala e imbocchi le scale.

Vai al **6**.

67

Guardi istintivamente la sfera di cristallo, e il cuore accelera i battiti quando vedi che i vapori neri che turbinavano al suo interno stanno penetrando la superficie trasparente e uscendo dal loro simulacro. Le sinistre volute di nebbia nera si uniscono e volteggiano intorno al trono d'ossa, simili a un piccolo tornado. Poi, dal cuore del vortice nero si leva un grido terribile e sovrumano che ti ghiaccia il sangue nelle vene.

Se hai visitato la città di Duadon in una precedente avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine, vai al **255**.

Altrimenti, vai al **136**.

68

Estrai l'arma Ramas e affondi con decisione i talloni nel terreno mentre la prima ondata di mosche giganti scende dal cielo per attaccarti.

Mosche Giganti di Helkona:

Combattività 40 — Resistenza 35

Se possiedi l'Arma Ramas Stella Ramas, o *Raumas*, puoi aggiungere i punti extra previsti grazie alle proprietà da esse possedute.

Se vinci questo combattimento, vai al **199**.

69

Fai ricorso alla tua conoscenza della magia bianca del Regno Antico, pronunci le parole dell'incantesimo - *Pugno Invisibile* – e punti la mano chiusa contro l'Urgaroh. Un attimo dopo una sfera di energia erompe dal tuo pugno chiuso e colpisce al petto la creatura, facendola cadere a terra per la forza dell'impatto.

Per proseguire, vai al **148**.

70 *(fig. 5)*

Il fischio acuto dell'attacco psichico cessa improvvisamente, e tu apri gli occhi per vedere che Xaol il Negromante ti sta fissando esterrefatto. Egli afferra un'asta magica posata vicino al suo trono e poi balza in piedi



(fig. 5) Xaol il Negromante ti attacca.

con agilità insospettabile. Estrai subito l'Arma Ramas mentre il mago avanza verso di te, l'asta diretta verso la tua testa. Quando fa per attaccarti ti accorgi che l'asta di Xaol non è piú un'asta: essa si è trasformata in un cobra gigante di ferocia mortale. Indietreggi rapidamente mentre la grande testa del rettile scatta in avanti, le zanne pronte ad affondare nella carne del tuo collo.

Xaol il Negromante (*con Asta Serpente*):
Combattività 50 Resistenza 40

Se possiedi l'Arma Ramas *Castigator*, puoi aggiungere il bonus previsto grazie alle sue proprietà uniche, ovviamente soltanto per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **178**.

71

Estrai d'istinto le tue armi mentre il Kraan scende in picchiata verso di te, le fauci spalancate e gli artigli tesi e pronti ad affondarti nelle carni.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **31**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **311**.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **277**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai al **64**.

72

Facendo ricorso alla tua conoscenza della magia del Regno Antico, stringi lentamente le dita della mano de-

stra e sussurri le parole dell'incantesimo – *Pugno Invisibile*. Poi muovi il pugno verso la testa del Krorn, ed ecco che la forza del tuo incantesimo si materializza con effetti drammatici. La creatura viene sbalzata dallo sgabello di legno e scaraventata contro la parete della torre. Con un sordo lamento di dolore, il Krorn scivola lungo la parete, lasciando una traccia di liquido insanguinato sulla pietra, e si accascia a terra.

Avendo messo fuori combattimento la sentinella della torre, ti infili nell'apertura e balzi dentro alla stanza.

Per proseguire, vai al **101**.

73

Abbandoni il combattimento e attraversi di corsa la piattaforma per raggiungere Lupo Solitario. L'Urgaroh non ti insegue: si concentra sull'asta di cristallo e ne aumenta nuovamente il potere. Poi, con un grido acuto di gioia, la bestia punta l'asta maledetta contro di te e scarica una seconda ondata di energia, che si proietta contro la tua schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **24**.
Se va da 5 a 8, vai al **344**.
Se è 9, vai al **227**.

74

La sfera di cristallo non è un artefatto di questo mondo. È stata forgiata a Dazgannon, la temuta fortezza del dio delle Tenebre Naar, sul Pianeta etereo delle Tenebre. Grazie alle forze sovrannaturali esistenti nella sfera, Naar può esercitare un controllo totale sul suo agente Xaol. I tuoi sensi Ramas ti informano che la distruzione della sfera rappresenterebbe un grave colpo per il dio delle Tenebre. Lo priverebbe infatti di un mezzo attraverso il quale la sua influenza può raggiungere il Magnamund.

All'improvviso Xaol emette un grido allarmato, come se il negromante si fosse destato da un incubo. Egli allontana la mano dalla sfera di cristallo e punta un dito accusatore contro di te. I suoi occhi neri brillano di luce folle quando pronuncia la sua terribile minaccia: "Sciocco Ramas! Sei condannato. Tu e il tuo capo non lascerete mai vivi questo posto!"

Nell'istante successivo le porte che immettono nella sala si chiudono di scatto, e un attimo dopo vieni assalito da un tremendo dolore che ti penetra nella testa.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **164**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **314**.

75

Aspetti pazientemente che la tempesta si plachi. Quando alla fine il vento cala e la polvere si rideposita a terra, riesci a scorgere la vasta foresta di Helkona, che si stende verso nord fino all'orizzonte. Indubbiamente si tratta di un territorio ostile, una distesa di alberi pietrificati e senza vita, distrutti dai veleni emessi dal terreno maledetto delle Terre Desolate. Intensifichi la vista e riesci cosí a distinguere un puntino di luce rosata in lontananza: è la luce emanata dalle torri di Gazad

Helkona. Secondo i tuoi calcoli, la fortezza deve trovarsi a meno di trenta miglia di distanza, mentre il bagliore rossastro che riesci a scorgere a malapena ti dice con chiarezza che essa è occupata.

È buio, e le nuvole sono cupe e tempestose, ma persino nel cuore della notte i cieli di questa regione sono illuminati dal riflesso dei fuochi vulcanici eruttati dai monti circostanti. Guardi verso est e scorgi la colata lavica della catena Kanazitzaga; ad ovest, invece, vedi le fiamme alte dei Kokozritzaga. E mentre ti avvicini con cautela alla foresta morta di Helkona, riesci a percepire il costante tremore delle eruzioni che scuote il terreno sotto i tuoi piedi.

Per proseguire, vai al **232**.

76

Uno dei tuoi banditi sbircia dietro alla statua, ti vede, emette un'esclamazione di sorpresa e cala immediatamente la mano verso la spada che porta infilata nella cintura. Ma tu lo anticipi e ti avventi contro di lui, trapassandogli il petto con la tua Arma Ramas. Il bandito barcolla, le nocche bianche strette attorno all'elsa, poi cade a terra privo di forze e infine crolla sul pavimento di pietra. Il segugio abbaia e scappa via, ma il secondo bandito rimane.

"Preparati a morire, canaglia!" grida, sguainando la spada affilata e avanzando verso di te.

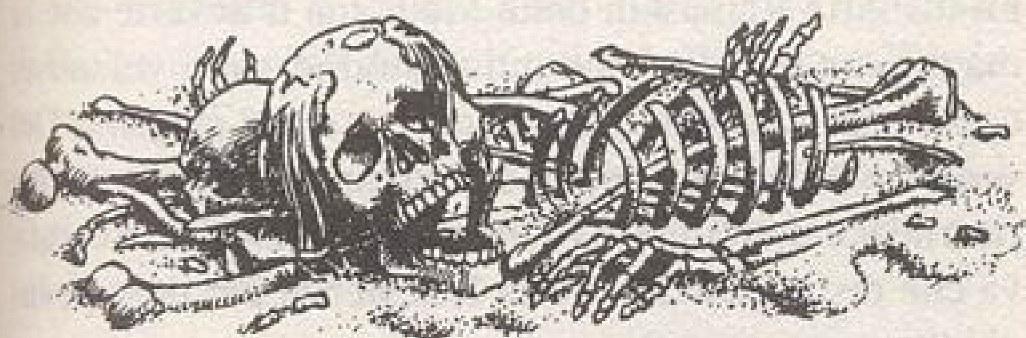
Bandito della Cittadella:
Combattività 29 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento, vai al **252**.

77

I Drakkar a capo della truppa d'assalto nemica vengono avvolti da una sfera incandescente di fiamme gialle e arancione, poi un'intera sezione del pianerottolo e delle scale esplode in un boato assordante. Fai scudo a Lupo Solitario con il tuo corpo mentre i frammenti di pietra si schiantano sulla cupola, e una cascata di schegge di vetro cade all'improvviso sulla piattaforma dell'osservatorio. Quando alla fine la polvere e i frammenti di vetro si sono depositati a terra, ti alzi in piedi e contempli la scena di distruzione che ti circonda.

Vai al **307**.



78

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Levitazione* – e ti senti sollevare dal pavimento. Sali attraverso le nuvole ruggenti di polvere fino ad arrivare in cima alla parete-barriera, poi cancelli l'effetto dell'incantesimo e atterri sul parapetto. Percorri rapidamente il parapetto fino al punto in cui esso si congiunge con il muro esterno, qui balzi sul bastione e procedi fino a raggiungere una torre di guardia. Attraverso l'aria ammorbata di fumi, scorgi un'arcata nel muro della torre e subito ti affretti verso di essa. La porta non è chiusa a chiave, perciò riesci a scendere al pianoterra attraver-

so una scala a chiocciola. Ma nell'attimo in cui raggiungi il fondo della scalinata, ti ritrovi davanti due guerrieri Drakkar, anch'essi appena entrati nella torre attraverso un'arcata. Emettendo dei grugniti di sorpresa, i due Drakkar estraggono le spade e si preparano a combatterti.

Drakkar di Helkona:
Combattività 30 Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **14**.

79

La tua Arte Ramastan della Medicina ti avverte che la maggioranza delle erbe qui custodite sono velenose, oppure dei narcotici, o ancora delle pozioni magiche. Dei venti e piú barattoli stipati sulla scansia, riesci a identificarne soltanto uno: è l'Obhanthor (una spezia curativa che restituisce 5 punti di Resistenza per dose se inghiottita con un pasto).

Nella stanza c'è una quantità di Obhanthor sufficiente per 2 dosi. Se decidi di prendere questa erba curativa, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **95**.

80

La tua Arma Ramas vola in aria e si conficca nel petto dell'Urgaroh. La forza dell'impatto scaraventa la creatura all'indietro, facendola cadere a terra. Mentre il mostro si dibatte nel tentativo di strapparsi la lama dal petto, tu ti affretti oltre la piattaforma, afferri l'elsa della tua arma, la giri e la conficchi ancora piú in profondità nel corpo del rettile, consegnandolo cosí al suo destino. La creatura urla e ti graffia al braccio con i suoi artigli affilati (perdi 2 punti di Resistenza), ma malgrado ciò riesci a strappare la lama dal suo corpo. Allora l'essere dà un ultimo grido raccapricciante, dopo di che il suo corpo si accende di fuoco spontaneo e arde per qualche minuto avvolto da un fumo nero e puzzolente.

Al di sopra del rumore del vento che entra dalle finestre infrante, senti delle grida irate e un rumore di passi affrettati. I Drakkar si sono nuovamente raggruppati e stanno risalendo le scale. Le loro fila si sono ingrossate di Giak e di banditi di Hammerland. Guidato dall'istinto, raccogli l'asta di cristallo che giace ai tuoi piedi e ti affretti verso la cima delle scale. Avverti il potere malvagio della bacchetta magica, ma non sei sicuro di come scaricarlo contro il nemico che avanza.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **298**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **42**.

81

Di primo acchito le bacche violacee assomigliano a piccole more con foglioline affilate e grappoli di granuli pieni di polpa. Ma esaminandole piú da vicino scopri che emettono un aroma pungente che ti fa lacrimare gli occhi.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **202**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **179**.



(fig. 6) Il mostro ti punta contro l'asta magica.

82

Malgrado i tuoi sforzi, non riesci a far scattare la serratura. Ti allontani con riluttanza dalla porta centrale e osservi le altre due.

Se decidi di esaminare la porta di sinistra, vai al **342**.

Se preferisci quella di destra, vai al **166**.

83

Con riluttanza, ti allontani dalla fessura rovente e torni verso il limitare della foresta pietrificata. Benché scoraggiato a causa del fallito tentativo, non lasci però che la delusione indebolisca la tua determinazione a portare a termine questa missione vitale. Dopo esserti riposato per qualche minuto, decidi di entrare a Gazad Helkona seguendo un'altra via.

Prima di ripartire, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **62**.

84 *(fig. 6)*

Il temibile rettile avanza tra le schegge di vetro della cupola e balza oltre la piattaforma dell'osservatorio verso di te. Fende l'aria con l'asta di cristallo incandescente in un frenetico tentativo di decapitarti, e tu sei costretto a indietreggiare. Scansi i colpi della creatura e fai partire un fendente verso il suo torso coperto di squame nere. La tua lama strappa la tunica sbrindellata

ma non trova la carne del tuo avversario, il quale si lancia contro di te con furia omicida.

Urgaroh:

Combattività 42 Resistenza 40

Questo nemico è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas). Se possiedi l'Arma Ramas *Castigator* o *Valiance*, aggiungi alla tua Combattività il bonus previsto dalle loro proprietà uniche, ovviamente solo per questo combattimento.

Puoi evitare questo combattimento dopo 3 scontri andando al **73**.

Se vinci questo combattimento, vai al **100**.

85

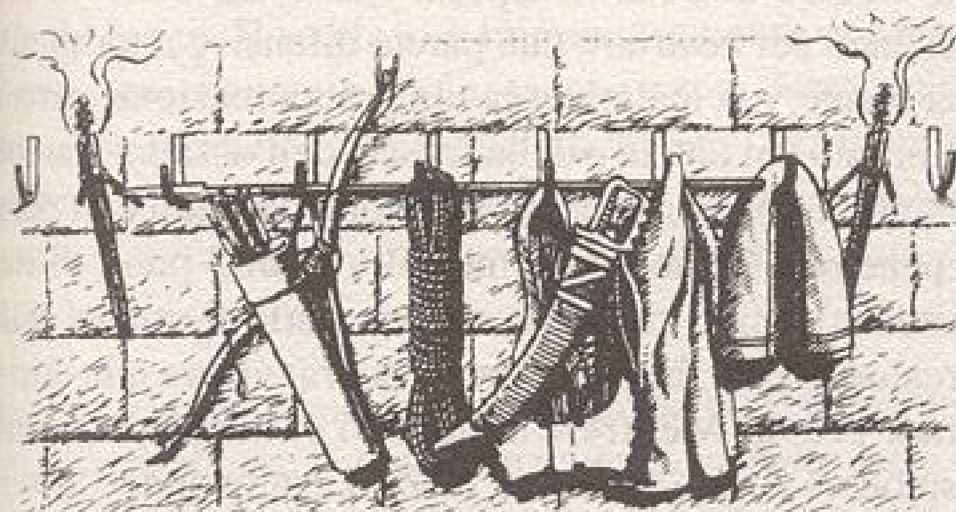
Tiri fuori la chiave dallo zaino e la inserisci nella serratura arrugginita, poi la fai girare una volta in senso antiorario, fai scattare la serratura e spingi la pesante porta di ferro. Ti ritrovi cosí in una latrina comune che puzza terribilmente di urina e di feci. Delle robuste colonne sorreggono l'alto soffitto a volta, decorato come le pareti da teschi e ossa di animali. Ad una prima occhiata, non sembra esservi nessun'altra uscita.

Se decidi di esaminare la fetida latrina, vai al **219**.
Se preferisci andartene, vai al **118**.

86

Sei salito appena di venti gradini quando una freccia rimbalza dal parapetto e ti ferisce alla testa: perdi 2 punti di Resistenza. L'improvviso shock del dolore causato dalla ferita ti sprona ad uno sforzo ancora maggiore: ti costringi a salire piú in fretta, ed ecco che le tue gambe battono i pioli di ferro come pistoni mentre cerchi disperatamente di scampare alle frecce Drakkar.

Vai al **320**.



87

Un vento freddo si leva da nord mentre il crepuscolo lascia il posto all'oscurità. Le folate levano la polvere di zolfo in mulinelli veloci che percorrono zigzagando la valle prima di scomparire nell'oscurità che avanza. Prosegui con decisione verso la gola, il capo chino e il mantello stretto attorno al corpo per proteggerti dalla polvere che ti sferza gli occhi e il viso. Una volta entrato nella valle, scopri che le sue pareti offrono un po' di protezione dalle folate di polvere, ma i tuoi movimenti vengono rallentati dalla fine polvere giallastra che si è accumulata sul fondo e in cui affondi fino alle ginocchia.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano, vai al **186**.

continua

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto il rango richiesto dell'addestramento Ramas, vai al **29**.

88

Fai ricorso alla tua disciplina Ramastan dello Scudo Psichico per costruire una parete difensiva attorno alla tua mente, ma malgrado la tua pronta reazione, rimani scioccato dal potere e dalla ferocia dell'assalto. Barcolli sotto il bombardamento invisibile che riesce in parte a penetrare le tue difese mentali (perdi 5 punti di Resistenza), ma ti rifiuti di sottometterti al volere della creatura e cosí facendo riesci a sopravvivere alla durissima prova. Mentre l'attacco si indebolisce, senti esplodere l'ira e la rabbia di Zorkaan quando l'essere capisce che i suoi propositi di morte sono stati vanificati dalla tua formidabile forza di volontà.

Per proseguire, vai al **243**.

89

Senti il ronzio del campo di forza che si sta ricaricando, attraversi di corsa la sala e sali in fretta le scale di ferro verso le colonne di ossidiana.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 20 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **288**.
Se è 4 o piú, vai al **19**.

90 *(fig. 7)*

Senti un improvviso movimento nell'aria e vieni percorso da un brivido quando i tuoi sensi Ramas ti comunicano la presenza di un'entità malvagia di grande potenza. Un basso crepitio ti fa volgere lo sguardo verso il trono di marmo nero, dove uno strano fenomeno sta avendo luogo. Il sedile si è improvvisamente riempito di una sfera d'energia luminosa, che cresce lentamente fino a trasformarsi in una creatura vivente. Per un attimo rimani senza fiato quando l'essere si alza dal trono e avanza verso di te sulle grosse gambe muscolose a passi lenti e pesanti.

Malgrado la sua posizione semiaccovaciata, la creatura ti supera in altezza di almeno un metro. La pelle rossa e scintillante è percorsa da spesse vene, e la testa simile a quella di un grosso cobra è coperta da centinaia di punte affilate che brillano come diamanti quando vengono colpiti dalla luce. L'essere mostruoso ti fissa con sguardo famelico e percuote l'aria con gli avambracci potenti. Davanti a quella inesorabile avanzata, indietreggi un po' ed estrai l'Arma Ramas dal fodero, pronto a difenderti. Ma nell'attimo in cui levi la tua lama, la creatura emette un suono simile a una profonda risata, poi spalanca le grandi fauci nere e fa partire contro di te un fascio di fiamme roventi. Reagisci all'istante, e grazie ai tuoi fulminei riflessi eviti di finire arso vivo. Ti tuffi e rotoli verso la parete, poi balzi nuovamente in piedi e lanci un furioso attacco contro la creatura prima che essa possa far partire un secondo fascio di fuoco.

Fydakzh:
Combattività 52 Resistenza 58



(fig. 7) La creatura emette un fascio di fiamme dalle fauci spalancate.

Se possiedi l'Arma Ramas *Palla di Fuoco* puoi aggiungere alla tua Combattività il bonus previsto grazie alle sue proprietà uniche, ovviamente solo per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **53**.

91

Ti trovi a tre metri dagli scalini quando un cane nero dal pelo corto appare da un'alcova immersa nel buio e ti blocca il passo. L'animale comincia a ringhiarti contro, fissandoti con occhi minacciosi. Riconosci immediatamente un giovane esemplare di Akataz, una razza canina molto aggressiva da combattimento allevata dai guerrieri Drakkar.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e hai raggiunto il rango di Grande Maestro Superiore, vai al **348**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto il rango richiesto dell'addestramento Ramas, vai al **173**.

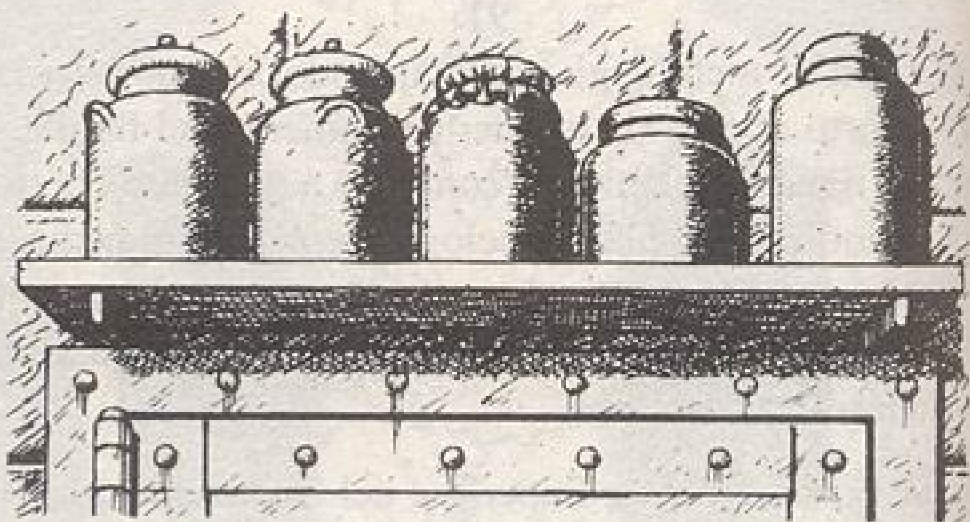
92

La tua freccia sbatte contro il petto della creatura, scagliandola a terra, ma con tuo grande disappunto vedi che l'Urgaroh si riprende immediatamente, si alza in piedi e ti punta contro l'asta di cristallo. In preda alla disperazione, afferri l'Arma Ramas, la sollevi dietro la testa e poi la scagli contro il mostro con tutta la forza che riesci a trovarti in corpo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi

l'Arte Superiore della Guerra, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il numero che hai estratto è 5 o meno, vai al **175**.
Se va da 6 a 8 o piú, vai all'**80**.
Se è 9 o piú, vai al **182**.



93

Inserisci la Chiave di Ferro e la giri in senso antiorario. La serratura è rigida, ma scatta ugualmente con un sordo *clunk*. Spingi la porta con cautela ed entri in un'ampia stanza illuminata da dieci sfere di luce chiara che pendono sospese a mezz'aria senza catene o altro a tenerle su. Le pareti delle stanza sono decorate da stucchi e dipinti che ritraggono gli eserciti del Signore delle Tenebre Chlanzor intenti a saccheggiare le fattorie e le città delle Terre Libere. Sul lato opposto della stanza vedi una sedia simile a un trono, rozzamente ricavata da un grande blocco di marmo nero. Delle venature fosforescenti color verde e porpora decorano la superficie marmorea, mentre l'aria attorno ad essa balugina come la nebbia del deserto.

Mentre ti avvicini al trono, senti la porta chiudersi di scatto alle tue spalle. Ti volti e vedi che non vi è serratura sul lato interno: la superficie della porta è liscia e si mimetizza completamente con i dipinti delle pareti.

Per proseguire, vai al **90**.

94

Al secondo tentativo, riesci a superare le difficoltà della scalata e a raggiungere la cima del muro. Mentre ti issi sul parapetto, noti che questo curva a semicerchio e si congiunge con le mura perimetrali. Segui il parapetto fino a questo punto e poi salti sui bastioni.

Attraverso l'aria ammorbata di fumi, scorgi una porta nel muro di una torre lontana e subito ti affretti verso di essa. La porta non è chiusa a chiave, perciò riesci a scendere al pianoterra attraverso una scala a chiocciola. Ma nell'attimo in cui raggiungi il fondo della scalinata, ti ritrovi davanti a due guerrieri Drakkar, anch'essi appena entrati nella torre attraverso una piccola arcata aperta. Emettendo dei grugniti di sorpresa, i due Drakkar estraggono le spade e si preparano a combatterti.

Drakkar di Helkona:
Combattività 30 — Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **14**.

95

All'improvviso senti il suono monotono di un campanello d'allarme echeggiare in una parte lontana della cittadella, e i tuoi sensi Ramas ti avvertono che il cada-

vere di Xaol è stato scoperto. Alcuni dei suoi servitori stanno controllando la sala del negromante, e temi che possano scoprire le tue tracce e catturarti prima che tu riesca a scappare. Ti issi nuovamente Lupo Solitario in spalla, apri la porta di ferro e lasci la cucina piú in fretta che puoi. Un breve tunnel ti conduce a un camino circolare, illuminato da una luce rossa intermittente. Sali il camino per mezzo di una scaletta a pioli e ti fermi per riposarti quando raggiungi un pianerottolo che si trova a metà strada tra la base del camino e la sua cima. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **126**.

96

Esamini il pannello con cautela e capisci come si fa ad aprirlo. Ma mentre stai per far scattare la sezione di pietra, un dubbio improvviso ti assale la mente, ed esiti incerto. Il tuo sesto senso ti avverte che non tutto è ciò che sembra.

Se decidi di ignorare l'avvertimento del tuo sesto senso e aprire comunque il pannello segreto, vai al **312**.

Se decidi invece di dare ascolto alle tue facoltà e abbandonare ogni sforzo per aprire il pannello, vai al **192**.

97

I colpi ben assestati della tua Arma Ramas ti liberano in fretta dalla ragnatela appiccicosa. Rotoli via dai filamenti recisi e balzi in piedi per affrontare la creatura, la quale avanza verso di te con un improvviso e terrificante mutamento di velocità. Per la frazione di un secondo osservi incredulo la rapidità con cui si muove il titanico insetto, poi estrai l'Arma Ramas e ti prepari a respingere l'attacco.

Skryza:
Combattività 48 Resistenza 40

Puoi evitare il combattimento dopo cinque scontri andando al **21**.

Se vinci questo combattimento, vai al **340**.

98

Il guerriero Drakkar è ora piú cauto. Nell'attimo in cui fai partire la seconda freccia, egli si appiattisce contro la scaletta: il dardo passa sibilando sopra la sua testa e va a schiantarsi contro la parete del camino. Gli altri Drakkar applaudono per la seconda volta, poi cinque di loro rispondono al tuo attacco scagliandoti contro una pioggia di frecce.

Vai al **180**.

99

Estrai l'arco e fai partire una freccia verso lo spazio che separa le due colonne di ossidiana. Avverti un forte *crack!*, e un lampo brillante di luce bianco-azzurra illumina la sala quando il proiettile fa scattare il campo di forze magico.

La violenta esplosione di energia è seguita da un silen-

zio improvviso e totale. Dopo qualche attimo senti un lieve ronzio, e il tuo sesto senso Ramas ti avverte che il campo di forze si sta ricaricando.

Vai all'**89**.

100

Il tuo colpo mortale solleva l'Urgaroh da terra e lo scaglia tre metri lontano. I suoi resti si accendono di fuoco spontaneo e bruciano per qualche minuto, emettendo un fumo puzzolente.

Al di sopra del rumore del vento che entra dalle finestre infrante, senti delle grida irate e un rumore di passi affrettati. I Drakkar si sono nuovamente raggruppati e stanno risalendo le scale. Le loro fila si sono ingrossate di Giak e di banditi di Hammerland. Guidato dall'istinto, raccogli l'asta di cristallo che giace ai tuoi piedi e ti affretti verso la cima delle scale. Senti il potere malvagio della bacchetta magica, ma non sei sicuro di come scaricarlo contro il nemico che avanza.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **298**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **42**.

101

Nell'attimo in cui i tuoi piedi toccano terra, senti un alto squittio proveniente da sopra la tua testa. Sollevi lo sguardo, ed ecco che un'ombra indistinta appare e scompare in un baleno davanti ai tuoi occhi. Istintivamente fai partire un pugno, e un secondo dopo senti le tue nocche colpire qualcosa di piccolo e peloso. L'oggetto viene scagliato lontano dal tuo colpo e si schianta contro la parete opposta. Avverti lo scricchiolio di ossa che si frantumano e vedi una creatura pelosa simile a un pipistrello scivolare lentamente a terra.

Avendo messo fuori combattimento il Krorn e anche il suo feroce animaletto, controlli rapidamente la stanza e scopri i seguenti oggetti:

Chiave di Ferro
Spada
Alabarda (Lancia)
Cibo a sufficienza per 1 Pasto
2 Corone d'Oro
2 Frecce

Dopo aver completato la ricerca, lasci la stanza attraverso una porta di ferro, che ti chiudi alle spalle. Una stretta scala a chiocciola ti conduce al pianoterra e di fronte a un'altra porta, anch'essa non chiusa a chiave. Con cautela la socchiudi e sbirci oltre.

Vai al **315**.

102

Servendoti delle tue facoltà curative Ramastan, tenti di far riprendere conoscenza a Lupo Solitario. Gli sbottoni la tunica da guerra e gli poni le mani sul petto, poi cominci a trasferire il calore del tuo corpo in quello del tuo leader (l'impiego di quest'Arte Ramastan ti costa 1 punto di Resistenza). Dopo qualche minuto, senti il battito del cuore di Lupo Solitario farsi piú forte, ma prima che tu possa completare la procedura, senti l'eco di stivali bordati di ferro provenire dal fondo della sca-

la. Lanci un'occhiata oltre il parapetto e vedi una dozzina di guerrieri Drakkar raggrupparsi alla base del camino, molti dei quali sono armati di balestre.

Devi rinunciare al tentativo di far riprendere conoscenza a Lupo Solitario. Ti issi nuovamente in spalla il suo corpo inanimato e, malgrado le gambe dolenti e la schiena rigida per la fatica, riprendi a salire la scaletta di ferro verso il tetto dell'osservatorio, che si trova venti metri piú in alto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai all'**86**.
Se va da 5 a 9, vai al **320**.

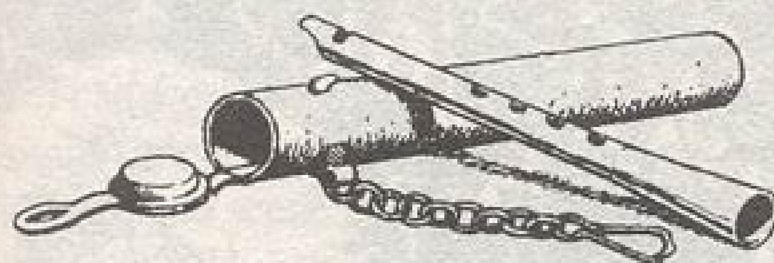
103

La tua audacia viene premiata: riesci a infilarti nella breccia prima che il mantello prenda fuoco. Raggiungi la fine del fossato e ti getti a terra, rotolando diverse volte su te stesso per evitare che le fiamme ti avvolgano. Non subisci alcuna ferita, ma quando esamini lo zaino scopri che due oggetti sono stati danneggiati dalle fiamme. (Cancella il primo e l'ultimo oggetto che hai annotato nella lista degli Oggetti dello Zaino.)

Contento di essere riuscito a superare la breccia nelle mura perimetrali, stai per riprendere il cammino quando, dopo che la polvere si è posata nuovamente a terra, scopri con disappunto che davanti a te si erge un altro muro. Questa seconda barriera, costruita solo di recente per proteggere gli edifici interni della roccaforte dal calore dei fossati, è formato da blocchi rozzamente intagliati che quindi offrono numerosi appigli e appoggi, ma le pietre e la calce con cui è stata costruita sono diventate friabilissime a causa del calore e tendono a sbriciolarsi al minimo tocco. Un tuo primo tentativo di scalare la parete fallisce quando un appoggio per il piede cede sotto il tuo peso, facendoti ruzzolare a terra: perdi 1 punto di Resistenza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **221**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **144**.



104

Osservi con torva soddisfazione la statua che cade verso i guerrieri Drakkar appesi sulla scaletta. Il guerriero della truppa d'assalto fa cadere la spada e leva le mani in alto mentre la grande statua di bronzo gli piomba addosso con un impatto violentissimo. Lamentandosi debolmente per il dolore, e con il cranio e la cassa toracica schiantate dall'impatto, il guerriero cade all'indietro e precipita nel camino, trascinando con sé i propri compagni ed atterrandoli come birilli. Quelli che non vengono travolti dal Drakkar o dalla statua di Chlanzor aprono immediatamente il fuoco contro di te e ti costringono a cercare riparo dietro al parapetto. Mentre ti accucci accanto a Lupo Solitario, un verso acuto risuona all'improvviso dalla piattaforma dell'osservatorio, e



(fig. 8) Vedi la sfera che tiene prigioniero Lupo Solitario.

quando volti lo sguardo, il sangue ti si ghiaccia nelle vene.

Vai al **264**.

105 *(fig. 8)*

Il lucchetto a combinazione scatta, le pesanti porte di legno si aprono e una folata d'aria puzzolente ti costringe a deglutire prima di avanzare cautamente nella sala che si trova dall'altra parte. Lanci un'occhiata sospettosa alla stanza circolare, illuminata da alte candele che irradiano una luce fredda e sinistra. Il pavimento è coperto d'ossa di cadaveri umani che si trovano in diversi stadi di decomposizione, mentre sulle pareti sono appesi degli arazzi ritraenti scene terribili che glorificano il potere della morte e della distruzione.

Mentre i tuoi occhi da falco penetrano l'oscurità della sala, il tuo cuore dà in un balzo quando d'un tratto scorgi Lupo Solitario. Egli siede a gambe incrociate all'interno di una sfera di luce grigia fosforescente sospesa a circa un metro da terra. L'arma divina che ha sempre con sé, la Spada del Sole, è posata sul suo grembo, mentre la testa, apparentemente priva di vita, gli pende sul petto. Da principio credi che sia privo di sensi, poi la tua Arte Ramastan del Raggio Psichico ti dice che il tuo leader è impegnato in una disperata lotta mentale contro un'orda di nemici invisibili che stanno cercando di rendere schiava la sua anima alle forze del male.

La sfera-prigione in cui Lupo Solitario è segregato è sospesa davanti a un orrendo trono costruito interamente di teschi e ossa umane. Seduto sul trono c'è un uomo

sottile che indossa una tunica nera bordata d'oro e di porpora. La carnagione pallida e gli occhi scuri e febbrili hanno un aspetto ancora piú sinistro al bagliore bluastro delle candele. Con la mano destra, l'uomo tocca la superficie di una grande sfera di cristallo infissa su un piedistallo accanto al trono. All'interno della sfera vedi dei vapori neri che si muovono lentamente e che sembrano irradiare un gelo di morte. L'uomo fissa intensamente la sfera e pare completamente ipnotizzato. Intensifichi la vista e quando ti concentri sulla sfera, comprendi improvvisamente il terribile segreto che essa contiene.

Vai al **74**.

106

Ti dirigi verso un anello di massi che si trova nei pressi dell'uscita della gola e aspetti pazientemente che la tempesta si plachi. Quando alla fine il vento cala e la polvere si rideposita a terra, riesci a scorgere la vasta foresta di Helkona, che si stende verso nord fino all'orizzonte. Indubbiamente si tratta di un territorio ostile, una distesa di alberi pietrificati e senza vita, distrutti dai veleni emessi dal terreno maledetto delle Terre Desolate. Sali in cima a un masso, e quando intensifichi la vista, riesci a distinguere un puntino di luce rosata in lontananza: è la luce emanata dalle torri di Gazad Helkona. Secondo i tuoi calcoli, la fortezza deve trovarsi a meno di trenta miglia di distanza, mentre il bagliore rossastro che riesci a scorgere a malapena ti dice con chiarezza che essa è occupata.

È buio, e le nuvole sono cupe e tempestose, ma persino nel cuore della notte i cieli di questa regione sono illuminati dal riflesso dei fuochi vulcanici eruttati dai monti circostanti. Guardi verso est e scorgi la colata lavica della catena Kanazitzaga; ad ovest, invece, vedi le fiamme alte dei Kokozritzaga. E mentre ti avvicini con cautela alla foresta morta di Helkona, riesci a percepire il costante tremore delle eruzioni che scuote il terreno sotto i tuoi piedi.

Per proseguire, vai al **232**.

107

Il tuo sesto senso ti dice che Lupo Solitario si trova non lontano da qui. Incoraggiato da questa intuizione, chiudi gli occhi e afferri l'Amuleto di Platino che Lord Rimoah ti ha dato prima che tu lasciassi il Monastero. I suoi poteri ti aiuteranno a focalizzare la tua attenzione mentre cerchi di determinare quale delle tre porte ti condurrà dal tuo leader. Avverti il debole calore dell'aura di Lupo Solitario, ma è troppo tenue per riuscire a comunicarti con certezza qual è la direzione giusta da seguire. L'unica cosa che riesci a capire è che Lupo Solitario non si trova dietro la porta di sinistra.

Se scegli la porta di mezzo, vai al **305**.
Se decidi per quella di destra, vai al **166**.

108

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan della Difesa nel tentativo di far scattare la serratura.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 3 al numero che

hai estratto. Se possiedi un Punteruolo o un Pugnale, aggiungi 1.

Se il totale ora è 5 o meno, vai all'**82**.
Se è 6 o piú, vai all'**8**.

109

Controlli le tasche e gli zaini dei banditi e trovi i seguenti oggetti, che potrebbero esserti utili nel corso della missione:

3 Frecce
2 Spade
1 Ascia
1 Pugnale
Corda
Acciarino
Chiave di Rame
Torcia

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.

Dopo aver nascosto i corpi dei banditi, ti volti e rivolgi nuovamente l'attenzione al pannello segreto nell'alcova. Il tuo tentativo di aprirlo aveva azionato l'incantesimo esplosivo che ti ha accecato, ma ora capisci che la magia è passata e che l'alcova è sicura.

Esamini la parete con le rune e vi scopri una rientranza nella quale è custodito un amuleto nero scintillante con sopra inciso il ragno sul sole splendente: l'emblema del Signore delle Tenebre Chlanzor. Quando lo tocchi, l'amuleto è stranamente freddo, come se fosse stato conservato nel ghiaccio. (Se decidi di tenere l'Amuleto Nero, ricordati di annotarlo sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti nella tasca della tunica.)

Non vi sono altri oggetti nascosti nell'alcova, perciò decidi di lasciarla e di accostarti alla porta di ferro aperta.

Vai al **290**.

110

Lupo Solitario ti fa cenno di seguirlo mentre esce sulla piattaforma che circonda la torre dell'osservatorio. Il vento carico di zolfo frusta il tuo mantello e la tua tunica costringendoti ad accucciarti e ad afferrare la piattaforma di ferro con entrambe le mani per non cadere di sotto. Ciononostante, le potenti folate sembrano non sfiorare Lupo Solitario, che rimane immobile ed eretto quasi fosse una statua di pietra. Con occhio sicuro, egli fissa l'orizzonte meridionale, lo sguardo da falco che indaga i nembi minacciosi alla ricerca del vascello volante di Banedon.

Passano meno di venti minuti, ed ecco che Lupo Solitario si volta verso di te. "Banedon si sta avvicinando" egli ti comunica, mentre le sue parole senza suono si formano chiaramente nella tua mente. Intensifichi la vista e percorri con lo sguardo il cielo verso sud, ma non riesci a distinguere nulla tra le nubi nere. Poi d'un tratto scorgi una luce argentata nel cielo tempestoso, e lo spirito ti si risolleva: il *Cloud-dancer* si sta avvicinando.

Guidato dal bagliore pulsante del faro dell'osservatorio e dal messaggio telepatico di Lupo Solitario, Banedon

riesce a portare il *Cloud-dancer* a meno di 10 metri di distanza dalla cupola, ma il vento impetuoso gli impedisce di atterrare, perciò ordina alla sua ciurma di calare la gabbia d'imbarco. Nell'attimo in cui questa si posa sulla piattaforma, segui Lupo Solitario, entri e assicuri il cancelletto d'accesso. Dopo un breve sobbalzo, senti i cavi che si tendono, ed ecco che la gabbia viene issata verso l'imbarcazione volante. Malgrado il vento vi sbatta di qua e di là, non puoi che sentirti felice quando guardi attraverso le sbarre e scorgi la cupola distrutta dell'osservatorio che si allontana sotto di te. Ma il momento di esaltazione passa quando senti un grido acuto e improvviso risuonare tra gli ululati del vento sopra di te.

Vai al **150**.

111

Con l'aiuto della tua mimetizzazione Ramas e delle colonne che sorreggono il soffitto della stanza, tenti di aggirare il tavolo su cui siedono i guerrieri Drakkar e di raggiungere l'arcata senza essere visto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **211**.
Se è 6 o piú, vai al **244**.

112

Ti getti a terra per toglierti dalla traiettoria della freccia, che però riesce ugualmente a colpirti di striscio al collo tracciando una solco rosso nella tua pelle: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **56**.

113

Ti servi dei tuoi poteri Ramas dell'Assimilazione per mutare i tuoi lineamenti in modo che il tuo viso assuma l'aspetto duro e brutale di un guerriero Drakkar. Poi ti cali il cappuccio sul viso e copri le insegne Ramas che adornano la fibbia del mantello. Avanzi baldanzosamente verso i due banditi, i quali indietreggiano incerti, temendo che tu stia per attaccarli.

"Toglietemi di torno questa bestiaccia!" gridi, indicando con il pollice il segugio tremante, "o farò rapporto a Xaol, scansafatiche incompetenti che non siete altro!"

La tua minaccia suona autentica e convincente, e i due banditi ti scongiurano di non dire niente al loro padrone. Si scusano umilmente per il comportamento del loro cane, che trascinano subito via. "Ah! Stupidi imbecilli!" grugnisci, mentre li guardi entrare nel tunnel che porta alla piattaforma esterna. Non appena li vedi scomparire, ti affretti senza indugio verso le scale a chiocciola.

Una breve rampa di scale di ferro sale fino ad una lunga sala dal soffitto basso. Le pareti della sala sono decorate da affreschi rappresentanti esseri umani in schiavitú che passano in fila, incatenati e a capo chino, davanti a un gruppo trionfante di signori della guerra Drakkar. All'altra estremità della sala vi sono tre porte.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **107**.

Altrimenti, vai al **174**.

114

Attraversi il ponte di corsa e copri d'un balzo la distanza che ti separa dall'altra sponda. Non appena i tuoi piedi toccano terra, continui a correre e raggiungi rapidamente la piattaforma della cittadella. Qui ti fermi un attimo a riprendere fiato, poi controlli che la via sia libera e infine entri nella cittadella di Gazad Helkona .

Vai al **200**.

115

In questo punto della foresta gli alberi sono ricoperti da ragnatele che si intrecciano a formare una densa e impenetrabile barriera. I filamenti biancastri si avvolgono attorno ai tronchi, oppure pendono dai rami contorti muovendosi lentamente nella brezza. Intrappolate in questa candida rete vi sono decine di mosche giganti, che pendono sospese come crisalidi avvolte in bozzoli di fili di seta.

Un sudore freddo ti imperla la fronte: la creatura che ha intessuto quella ragnatela gigante non può che essere un mostro spaventoso. Poi il cuore ti dà in un balzo quando avverti un movimento all'interno dei filamenti.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **286**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **34**.

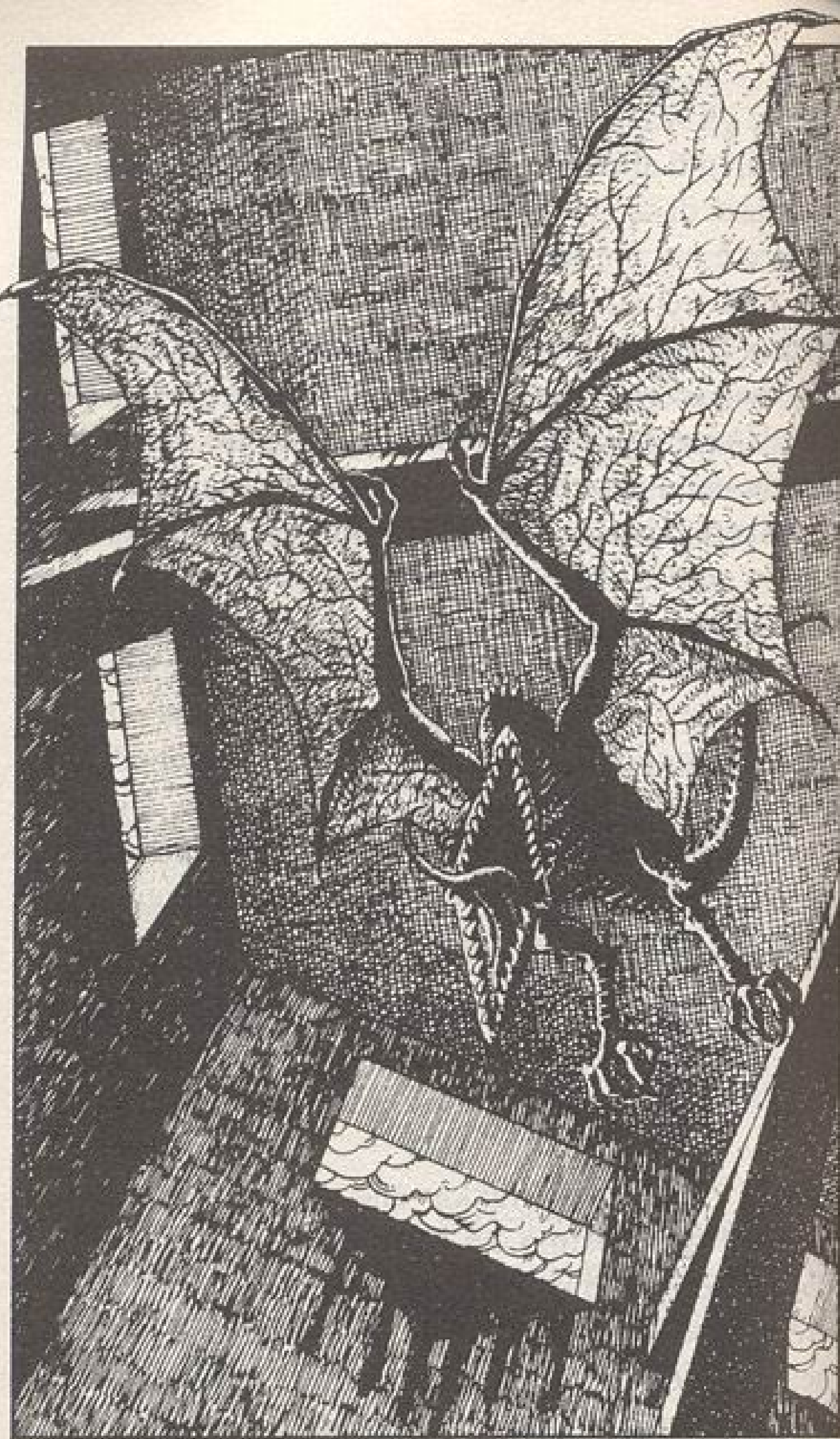
116

Mentre gli Xaghash crollano a terra, finiti dai tuoi colpi mortali, tu ti allontani dai loro corpi e cerchi di toglierti le chiazze di sangue che ti macchiano la tunica e il viso. La luce è ora piú luminosa, e cosí sei in grado di scorgere una seconda uscita sul lato opposto della sala. La porta si apre silenziosamente mentre ti avvicini, e al di là di essa scorgi un buio tunnel che imbocchi senza esitare. Una volta all'interno del passaggio, scopri una nicchia nella parete destra, in cui è riposta una piccola ampolla di cristallo, coperta di ragnatele, contenente del liquido verde. Stappi con cautela l'ampolla, ti avvicini per annusarne il contenuto e rimani piacevolmente sorpreso quando scopri che si tratta di essenza di Vigorilla. La pozione è vecchia e un po' ammuffita, ma possiede ancora alcuni dei suoi poteri curativi. (L'ampolla contiene l'equivalente di due dosi di Vigorilla. Ciascuna dose ti restituirà 4 punti di Resistenza se inghiottita dopo un combattimento. Se decidi di tenere l'ampolla, essa occuperà soltanto uno spazio nel tuo Zaino.)

Per proseguire, vai all'**11**.

117

Ascolti i passi dei Drakkar che si avvicinano mentre prepari l'incantesimo del Regno Antico – *Pugno Invisibile* – sempre rimanendo nascosto. Se riuscissi a colpire il capo Drakkar, il primo della squadra, con il tuo incantesimo, allora potresti indurre i suoi compagni a desistere dall'attacco. Reciti tutta la formula dell'incantesimo tranne l'ultima parola, poi ti alzi in piedi, ti sporgi dal parapetto e punti il pungo destro contro il



(fig. 9) Il Kraan scende per attaccarti.

Drakkar che avanza. Pronunci quindi la parola finale, ed ecco che una sfera potente di energia esplode dalla tua mano chiusa e si dirige verso il petto del guerriero. Il Drakkar si accorge che c'è qualcosa di strano nell'aria e solleva in fretta lo scudo nel tentativo di proteggersi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **332**.
Se è 5 o piú, vai **63**.

118

Lasci la stanza e ti chiudi la porta alle spalle. La via è libera, perciò ti affretti senza indugio verso le scale che salgono verso un balcone al primo piano.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora va da 0 a 6, vai al **91**.
Se è 7 o piú, vai al **256**.

119 *(fig. 9)*

Estrai l'Arma Ramas e ti prepari a incontrare l'attacco del Kraan. Gracchiando selvaggiamente, l'orribile creatura scende in picchiata verso di te, deciso a finirti in un modo o nell'altro.

Kraan di Helkona:
Combattività 35 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **157**.

120

Mentre avanzi sul sentiero segnato, ti accorgi che la notte sta cominciando a schiarire. Da qualche parte, al di sopra della coltre perpetua di nubi che ricopre queste tristi terre, sta sorgendo l'alba. Alla fine il sentiero si unisce a una pista di grandi dimensioni proveniente da ovest. Non vi sono segnali a marcare la via, ma il tuo senso dell'orientamento Ramas ti spinge a proseguire verso est, dove una lunga e faticosa salita ti conduce in cima a una collinetta spoglia d'alberi. Da qui riesci a scorgere per la prima volta le mura imponenti di Gazad Helkona.

La fortezza ha una base molto larga ed è collocata in una conca rocciosa al centro della foresta pietrificata. Le mura, nere come il carbone, sono crepate e segnate come una reliquia fossilizzata segnata dal decadimento. All'interno del muro di protezione, si trovano decine di minareti con le torri di guardia antiche, grandi cancelli di ferro e campanili a guglia simili ad aghi affilati che grattano con cattiveria le nubi che passano. Intensifichi la vista e vedi che l'emblema del Signore delle Tenebre Chlanzor è ancora imblasonato sulla superficie rosso-ruggine della porta della fortezza: il simbolo ricorda un grande ragno nero appollaiato sulla superficie di un sole rovente. Chlanzor può non essere piú il comandante della roccaforte, ma la sua eredità di tiranno di certo rimane.

Osservi la fortezza per diversi minuti e registri mentalmente ogni dettaglio della sua struttura. Il grande cancello d'accesso è sicuro e ben sorvegliato, ma tu noti due punti in cui potresti riuscire a entrare senza essere visto: una breccia ad ovest del cancello, dove la parete è stata danneggiata da una crepa di lava; e un grande ammasso di sassi e pietrisco ad est del cancello, i resti della parte superiore crollata di una torre di guardia in rovina. Salendo in cima alla montagnola, potresti entrare attraverso l'apertura un tempo usata dagli arcieri.

Se decidi di entrare a Gazad Helkona attraverso la breccia nel muro, vai al **48**.

Se preferisci entrare salendo in cima alla montagnola di sassi e pietrisco alla base della torre di guardia in rovina, vai al **299**.

121

Facendo ricorso alla tua conoscenza della magia del Regno Antico, pronunci le parole dell'incantesimo – *Pugno Invisibile* – e volgi la mano chiusa verso la sfera fumante che avanza verso la gabbia. Un attimo dopo un proiettile invisibile di energia magica parte dalle tue nocche e si schianta contro la sfera, rompendola in mille pezzi e accendendo cosí il fluido che essa conteneva. Il Kraan e il Drakkar vengono travolti dall'esplosione e consumati in una palla di fuoco. Guardi con soddisfazione mentre Kraan e Drakkar piombano nella strada sottostante, affollata di banditi di Hammerland lí raggruppatisi per assistere alla vostra drammatica fuga.

Vai al **50**.

122

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controincantesimo* – e dirigi l'energia magica verso il pannello segreto. Immediatamente avverti una scarica crepitante di potere quando il tuo incantesimo neu-

tralizza la forza distruttiva della magia nera che proteggeva l'alcova. Non appena sei certo che il pannello non è piú pericoloso, infili la lama della tua Arma Ramas nella malta che lo circonda a mo' di leva. Il pannello si apre a rivelare una nicchia che custodisce un amuleto nero scintillante, sul quale è inciso il ragno sul sole splendente che è l'emblema del Signore delle Tenebre Chlanzor. Quando lo tocchi, l'amuleto è stranamente freddo, come se fosse stato immerso fino ad allora nel ghiaccio. (Se decidi di tenere questo Amuleto Nero, ricordati di annotarlo sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti nella tasca della tunica.)

Nella nicchia non vi sono altri oggetti, perciò rimetti a posto il pannello e lasci l'alcova. Stai per imboccare la porta di ferro quando all'improvviso avverti delle voci provenienti dall'altra parte. Il sospetto e la curiosità ti spingono ad avvicinarti e a sbirciare con cautela dallo spioncino.

Vai al **223**.

123

Le tue avanzate arti Ramas aiutano Lupo Solitario a riprendere conoscenza. Egli apre gli occhi, e un debole sorriso gli increspa le labbra smunte quando vede il tuo viso chino sul suo.

"Cosí, sono ancora vivo" dice, con tono di gentile sorpresa. "Naar sarà deluso".

Solleva le braccia, e tu lo aiuti a rimettersi in piedi. Lupo Solitario si guarda attorno, e tu capisci che la sua agile mente sta registrando ogni dettaglio. Poi abbassa la mano all'elsa della sua arma ed emette un sospiro di sollievo quando capisce che la Spada del Sole è ancora al suo fianco.

"È merito della mia spada tutto questo?"

"Sí, mio signore" rispondi. "La tua rapida reazione ha consegnato Zorkaan al regno della morte e mi ha salvato la vita. E per questo ti sarò sempre debitore".

"E io devo la mia vita a te, Grande Maestro" ti risponde lui. "Se non fosse per il tuo coraggio, ora sarei morto".

Informi rapidamente Lupo Solitario che il Capo della Corporazione Banedon e il suo vascello volante sono nascosti tra le Colline Shezar, in attesa del segnale telepatico. Egli segue con attenzione le tue parole e china il capo biondo in cenno d'assenso, poi chiude gli occhi, ed ecco che un'esplosione di potere psichico si invola dalla mente di Lupo Solitario verso le Colline Shezar. Un attimo dopo il tuo leader riapre gli occhi e sorride.

"Fatto" dice con fare sicuro. "Banedon sarà qui tra poco. Vieni, prepariamoci al suo arrivo".

Per proseguire, vai al **110**.

124

Ti allontani dal nascondiglio e scendi con cautela verso l'imboccatura della gola, dove si trovano i corpi mezzi sepolti nella polvere. La carcassa piú vicina è quella di una capra di montagna, l'oggetto per cui le creature volanti stavano lottando. Sospetti che lo sfortunato animale sia stato catturato alle pendici dei monti Ogshezar, vicino alla città skakoriana di Cragmantle, poiché questa

particolare razza di ruminanti è comune da quelle parti. Lasci la carcassa, ti avvicini ai resti della seconda bestia, e alla vista delle grandi ali da pipistrello ricoperte di scaglie il cuore ti dà un balzo: è un Kraan, un razza di volatili allevata e impiegata dai Signori delle Tenebre come montatura volante per i loro eserciti di Giak e di guerrieri Drakkar. Il Signore delle Tenebre Vashna si serví di migliaia di Kraan per la sua invasione del Sommerlund, e furono proprio gli attacchi dal cielo sferrati da queste creature simili a draghi a causare la distruzione del Monastero Ramas. Alcuni Kraan sopravvissero alla caduta di Helgedad e alla sconfitta dei Signori delle Tenebre, e sei quasi certo che quello che hai sotto gli occhi in questo momento sia partito da Gazad Helkona alla ricerca di cibo. La terza carcassa appartiene anche a un Kraan, ma a differenza del primo, esso è equipaggiato di rozze bardature e di un collare di pelle.

Se decidi di esaminare piú da vicino la carcassa di quest'ultimo Kraan, vai al **9**.

Se preferisci non esaminarla, puoi proseguire andando al **232**.

125

La massiccia porta di quercia è decorata da strisce di rame ed è assicurata da una grande serratura, di rame anch'essa. Giri la grande maniglia ovale e scopri che la porta è chiusa a chiave.

Se possiedi una Chiave di Rame e desideri usarla, vai al **338**.

Se non possiedi questo Oggetto dello Zaino, vai al 271.

126

Quando levi lo sguardo verso la cima del camino, riesci a vedere le finestre della cupola dell'osservatorio della cittadella. Sicuro di riuscire a fuggire sul tetto, decidi di raggiungere la cima della scala il piú in fretta possibile. Le condizioni fisiche di Lupo Solitario, però, ti preoccupano sempre di piú: il suo polso è debolissimo e il respiro è lento, sintomi che indicano una possibilità di coma profondo. Desideri anche fargli riprendere conoscenza perché Banedon sta aspettando il segnale telepatico, che deve inviargli proprio Lupo Solitario, per venire a prendervi. A meno che il segnale non venga trasmesso presto, temi che il tentativo di raggiungere il tetto possa essere vano.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **13**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **102**.

127

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Levitazione* – e ti senti sollevare dal bordo infuocato della fessura. Sali attraverso le nuvole ruggenti di polvere fino ad arrivare in cima al muro perimetrale, poi cancelli l'effetto dell'incantesimo e atterri sul bastione, che conduce a una torre di guardia. Attraverso l'aria ammorbata di fumi, scorgi un'arcata nel muro della torre e subito ti affretti verso di essa. La porta non è chiusa

a chiave, perciò riesci a scendere al pianoterra attraverso una scala a chiocciola. Ma nell'attimo in cui raggiungi il fondo della scalinata, ti ritrovi davanti due guerrieri Drakkar, anch'essi appena entrati nella torre attraverso un'arcata. Emettendo dei grugniti di sorpresa, i due Drakkar estraggono le spade e si preparano a combatterti.

Drakkar di Helkona:
Combattività 30 Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **14**.

128

I tuoi riflessi fulminei ti salvano gli occhi, ma le schegge di vetro ti feriscono alle gambe e al petto. Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai estratto un numero pari (0, 2, 4, 6, 8) hai perso 3 punti di Resistenza. Se hai estratto un numero dispari (1, 3, 5, 7, 9), perdi 5 punti di Resistenza.

Se sopravvivi alle ferite, vai all'**84**.

129

Corri alla cieca tra gli alberi nel disperato tentativo di sfuggire alla pioggia di fuoco, mentre tutt'intorno a te il bosco pietrificato si illumina e si accende di gocce di lava incandescente. Gli alberi crepitano ed esplodono mentre gli incendi si propagano a velocità allarmante. Non osi fermarti mentre corri attraverso le fiamme ruggenti in direzione nord.

Dopo un lasso di tempo che a te sembra lunghissimo, il tremore cessa e le fiamme ruggenti a poco a poco si spengono. Respirando a fatica, ti fermi a riposare in una piccola conca rocciosa. Ora devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (in questo caso non puoi servirti dell'Arte Superiore del Fiuto, non essendoci né flora né fauna a tua disposizione nella foresta pietrificata di Helkona).

Sentendoti riposato dopo la breve sosta, decidi di salire in cima ad un alto albero per cercare di capire dove ti trovi. I tuoi sforzi vengono premiati quando vedi le guglie delle torri di Gazad Helkona levarsi oltre i rami pietrificati della foresta a meno di 15 miglia in direzione nord-est: con un po' di fortuna dovresti riuscire a raggiungere la fortezza in quattro ore.

Un'ora piú tardi ti imbatti in un ampio sentiero che attraversa la foresta. Il fondo irregolare è solcato dalle impronte dei carri, e quando guardi piú da vicino, trovi tracce di traffico recente in entrambe le direzioni. Ai lati del sentiero scorgi dei cespugli spinosi ricoperti da bacche violacee.

Se vuoi esaminare le bacche violacee, vai all'**81**.
Se preferisci ignorare i cespugli e proseguire lungo il sentiero in direzione nord, vai al **120**.

130

La tua Arte Ramastan della Medicina ti avverte che la maggioranza delle sostanze qui custodite sono velenose, oppure dei narcotici, o ancora delle pozioni magiche. Delle ottanta e piú fiale stipate sulla libreria, riesci a identificarne soltanto una: è il Tortwich (una sostanza

salina che restituisce 3 punti di Resistenza se consumata dopo aver subito ferite in combattimento).

Nella stanza c'è una quantità di Tortwich sufficiente per 2 dosi. Se decidi di prendere questo sale curativo, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **30**.



131

Riesci a sconfiggere tutti e tre i banditi, ti allontani in fretta dai loro corpi e rinfoderi l'arma insanguinata. I tuoi sensi Ramas ti dicono che non vi sono altri banditi nascosti nella sala, e quando fai correre lo sguardo sulle pareti e sul mobilio, capisci di trovarti in un refettorio usato dai mercenari e dalle sentinelle di Xaol. Resti di cibo ammuffito sono ammucchiati sulle tavole, e l'acre puzzo del vino e dell'olio delle lanterne ammorba l'aria pesante e buia.

Vedi una botola situata vicino all'imboccatura del tunnel, e quando la esamini piú da vicino scopri che essa nasconde un camino. A giudicare dal puzzo che sale dall'apertura, intuisci che il camino scende in una fogna situata da qualche parte sotto il complesso di case in cui ti trovi. Per far sí che i corpi dei banditi non vengano trovati, li fai cadere nel camino e poi chiudi la botola.

Se decidi di ispezionare il refettorio, vai al **333**.

Se preferisci lasciare la sala imboccando il tunnel, vai al **55**.

132

Ritrovi la tua preziosa arma e stringi subito la mano attorno alla sua elsa. Ti stai alzando in piedi quando all'improvviso capisci che un'altra entità potente e malvagia sta per fare la sua comparsa nella sala. Guardi istintivamente la sfera di cristallo, e il cuore ti accelera i battiti quando vedi che i vapori neri che turbinavano al suo interno stanno penetrando la superficie trasparente e uscendo dal loro simulacro. Le sinistre volute di nebbia nera si uniscono e volteggiano intorno al trono d'ossa, simili a un piccolo tornado. Poi, dal cuore del vortice nero si leva un grido terribile e sovrumano che ti ghiaccia il sangue nelle vene.

Se hai visitato la città di Duadon in una precedente avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine, vai al **255**.

Altrimenti, vai al **136**.

133

Estrai rapidamente la fune dallo zaino e da una delle due estremità ricavi un lazzo, poi la lanci verso un grande masso che si trova su un fianco della gola e ti trascini fuori dalla polvere. Le pareti della gola sono scoscese, ma i massi che le punteggiano ti rendono facile la risalita. Sali rapidamente verso l'estremità della gola, e tro-

vi riparo accanto a una roccia sporgente. Mentre ti stai sistemando in una piccola conca vicino a una colonna di pietra, un grido acuto proveniente da sopra la tua testa ti fa sobbalzare.

Vai al **295**.

134

Senti l'asta caricarsi di energia, ma malgrado i tuoi sforzi, non riesci a far sí che l'arma di cristallo scarichi il fascio di fuoco che si è creato al suo interno. Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che stai perdendo il controllo dell'asta... e che questa sta per esplodere!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 5 o meno, vai al 193.
Se è va da 6 a 8, vai **26**.
Se è 9, vai al **323**.

135

Mentre attraversi la sala e ti avvicini alle scale di ferro, il tuo sesto senso Ramas ti avverte che stai camminando verso un campo di forze elettriche. La barriera invisibile si trova tra le due colonne di ossidiana e trae il proprio potere dalla magia contenuta nelle rune d'argento. Se passerai tra le due colonne, attiverai il campo di forze, e le colonne scaricheranno un fascio di energia elettrica che potrebbe risultare fatale.

Consapevole del pericolo, ti guardi attorno in cerca di qualcosa da poter usare per rompere la barriera invisibile. Sfortunatamente, la sala sembra completamente priva di piccoli oggetti.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **331**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **349**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **99**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai invece al **181**.

136

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che il vortice nero è una manifestazione di Zorkaan il Divora-anime, l'entità malvagia che ha rapito Lupo Solitario e che l'ha portato qui a Gazad Helkona. La paura ti serra lo stomaco mentre il grido sovrumano dell'essere si fa sempre piú alto e terribile fino a raggiungere livelli che le tue orecchie non sono in grado di tollerare. Allora, all'improvviso, un dolore insopportabile ti esplode nel cervello.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **309**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai all'**88**.

137

La scarica di frecce si conficca in parte nel parapetto, e in parte passa sibilando oltre la tua testa. Un dardo vola tanto vicino da riuscire a strapparti la tua tunica a un centimetro della gola, e un'altra ti graffia la testa: perdi 2 punti di Resistenza.

Il sangue caldo ti cola sul collo mentre ti tuffi istintivamente dietro al parapetto. Sei scampato all'attacco per

un pelo, ma sai benissimo che i guerrieri Drakkar sono avversari decisi. Sai anche che devi fare qualsiasi cosa in tuo potere per impedire loro di raggiungere il tetto, poiché questa è la tua unica speranza di salvezza, se vuoi riuscire a scappare vivo da Gazad Helkona.

Per proseguire, vai al **220**.

138

I tuoi poteri curativi ti permettono di vincere gli effetti del veleno che ti sta correndo nelle vene. Riesci a neutralizzare le tossine (togli 2 punti dal tuo punteggio di Resistenza) e a ridurre il rigonfiamento attorno alla ferita.

Per proseguire, vai al **330**.

139

Estrai rapidamente il fischietto dallo zaino e ci soffi dentro. Questo rozzo strumento emette un suono acuto e sgradevole che ti fa correre un brivido lungo la schiena.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo, vai al **259**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **213**.

140

Stordito e sanguinante, ti rimetti in piedi a fatica ed emetti un'esclamazione soffocata quando, voltandoti, vedi il corpo animato di Xaol in piedi di fronte a te. Un fuoco maledetto arde nelle pupille del negromante mentre egli si muove nella sala a velocità innaturale. Preghi la dea Ishir affinché ti protegga mentre lo zombie ti balza addosso, serrandoti le dita gelide attorno alla gola.

Xaol-Zombie (*posseduto da Zorkaan*):
Combattività 55 Resistenza 43

Questa creatura è immune a qualsiasi attacco psichico. Se possiedi l'Arma Ramas *Alema* o *Valiance*, puoi aggiungere alla tua Combattività il bonus previsto grazie alle loro proprietà uniche. Puoi anche aggiungere 5 punti di Resistenza per la protezione fornita dall'Amuleto di Platino. Ad ogni modo, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, devi ridurre la tua Combattività di 3 punti per la durata di questo combattimento.

Conduci il combattimento al solito modo, ma solo per tre scontri. Se sopravvivi a questi tre scontri iniziali, puoi proseguire andando al **260**.



141

Il segugio rallenta il passo e si volta verso la statua. Allora ti sfili rapidamente lo zaino di spalla e lasci cadere i fiori di Dargorse per terra, poi ti affretti a nasconderti

dietro alla statua piú vicina. Il cane da guerra si avvicina alla statua e comincia a fiutare tra i fiori. Proprio in quel momento ti accorgi che per terra ci sono altri due oggetti, evidentemente caduti dal tuo zaino mentre armeggiavi con il Dargorse. (Cancella dal tuo Registro di Guerra gli oggetti che hai annotato al secondo e al terzo posto nella lista degli Oggetti dello Zaino.)

All'improvviso il cane emette un lungo guaito di dolore, e un attimo dopo il naso comincia a gonfiarglisi. I fiori contengono un potente irritante che ha infiammato le narici della bestia. Il segugio ulula dal dolore mentre i banditi osservano divertiti il suo naso che diventa sempre piú gonfio e sempre piú rosso. Mentre il cane ferito si allontana a balzi dalla statua, i banditi si fermano per scoprire la causa di tanta sfortuna.

Se decidi di lasciare il tuo nascondiglio per tentare di passare accanto ai banditi mentre questi sono intenti ad esaminare gli oggetti che hai perduto, vai al **327**.

Se preferisci rimanere dove sei, vai al **35**.

142

Un'improvvisa ondata di stanchezza invade il tuo corpo, facendoti sentire debole e assonnato. Fai ricorso alla tua Arte Ramastan dello Scudo Psichico per respingere l'effetto dei poteri ipnotici del ragno, e immediatamente la creatura avverte la tua resistenza. Temendo che tu possa sfuggire ai suoi artigli, esso solleva le grandi zampe pelose anteriori e fa partire un fluido chiaro da un'apertura che ha sotto la mascella. Ti tuffi a terra in un disperato tentativo di evitare il liquido colloso che sta per colpirti al petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **346**.

Se è 6 o piú, vai al **224**.

143

Combatti con tale ardore e precisione mortale che i guerrieri Drakkar sopravvissuti al combattimento se la danno subito a gambe, convinti di avere a che fare con un avversario sovrannaturale. Mentre li guardi fuggire di corsa giú per la scaletta, un grido acuto ti fa sussultare. Ti volti verso le finestre e quello che vedi ti gela il sangue nelle vene.

Vai al **264**.

144

Imprecando contro la malasorte, ti alzi in piedi a fatica e dai inizio ad un secondo tentativo di arrampicata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi una Corda, aggiungi 1.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **249**.

Se è 6 o piú, vai al **94**.

145

Ti affretti verso la sfera con l'intenzione di farla cadere dal piedistallo con un calcio, ma non appena alzi la gamba pronto a far partire il colpo, l'ombra nera di

Zorkaan cade su di te e ti assale con un massiccio attacco psichico lanciato a distanza ravvicinata.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **185**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **296**.

146

Reciti silenziosamente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controllo Mentale* – e concentri il potere della magia sul Krorn. Ordini alla creatura di posare a terra la ciotola con la brodaglia della colazione, ed essa ti ubbidisce senza indugio. Poi le ordini di mettersi a dormire, e subito il mostro si stende in posizione fetale e comincia a russare dolcemente.

Avendo messo la sentinella fuori combattimento, ti infili nell'apertura e balzi nella stanza.

Vai al **101**.

147

Servendoti della tua Arte Superiore della Difesa, riesci a far scattare la serratura senza difficoltà. Giri la maniglia, e la porta si apre silenziosamente. Mentre avanzi nella sala, la porta si chiude alle tue spalle con un tonfo sordo.

Vai al **300**.

148

Con tuo grande disappunto, l'Urgaroh si riprende immediatamente, si alza in piedi e ti punta contro l'asta di cristallo. In preda alla disperazione, afferri l'Arma Ramas, la sollevi dietro la testa e poi la scagli contro il mostro con tutta la forza che riesci a trovarti in corpo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il numero che hai estratto è 5 o meno, vai al **175**.

Se va da 6 a 8 o piú, vai all'**80**.

Se è 9 o piú, vai al **182**.

149

Fai ricorso alla tua arte superiore Ramas per originare una nebbia nella sala dove si trovano i banditi, che poco dopo senti dare in esclamazioni scioccate e sorprese, mentre la stanza si riempie in maniera del tutto inspiegabile di una foschia bianca. Poi la porta di ferro si apre, e i banditi emergono barcollando dalla nebbia sempre piú intensa, boccheggianti e frastornati. Approfitti della situazione ed entri silenziosamente nella sala senza che nessuno ti veda; poi, guidato dalla tua infravisione, ti affretti verso il tunnel sgombro di nebbia che conduce al ponte di collegamento con la cittadella.

Per proseguire, vai al **55**.

150 *(fig. 10)*

Levi lo sguardo e vedi una dozzina di Kraan levarsi in volo dal tetto di una costruzione adiacente. I Kraan sono montati da guerrieri Drakkar armati di balestre, e quando il primo dei rettili volanti passa accanto alla gabbia d'imbarco, il Drakkar che lo monta lascia cadere una



(fig. 10) Il guerriero Drakkar fa cadere il proiettile magico.

scarica di missili di fuoco. Fortunatamente la mira è pessima, e il bersaglio non viene colpito. Lupo Solitario traccia un disegno in aria, e tre Kraan si immobilizzano improvvisamente, come se l'aria tempestosa si fosse trasformata in vetro e li avesse imprigionati. Nel frattempo tu concentri la tua attenzione su un Kraan che sta scendendo verso di voi, in piena rotta di collisione con la gabbia. Il guerriero in groppa alla bestia ha in mano una sfera nera fumante fissata a una lunga catena. L'impatto sembra imminente, e proprio all'ultimo momento il Drakkar tira le redini e ordina al Kraan di cambiare rotta, scagliando contemporaneamente la sfera nera verso la gabbia.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **274**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **210**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **33**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **121**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai al **236**.

151

Ti allontani di corsa dalla crepa per non venire colpito dalla lava, ma le gocce di pietrisco infuocato che piovono dal cielo ti feriscono ugualmente. La tua Arte Ramastan della Difesa ti offre qualche protezione, ma ciononostante non riesci a evitare del tutto le ustioni causate dal fuoco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il nume-

ro che hai estratto è dispari (1, 3, 5, 7, 9) perdi 3 punti di Resistenza. Se è pari (2, 4, 6, 8, 0), perdi 5 punti di Resistenza. Ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra prima di proseguire.

Vai al **129**.

152

Alla fine il segugio decide di ubbidire al tuo comando e prosegue la sua corsa nel tunnel che conduce al ponte da cui sei entrato nella cittadella. I banditi lo inseguono, e quando ti passano accanto li senti imprecare contro il cane e minacciarlo di ogni sorta di punizioni. Li osservi imboccare il tunnel e quando non li vedi piú ti allontani silenziosamente dalla statua e ti affretti verso le scale a chiocciola.

Una breve rampa di scale di ferro sale fino ad una lunga sala dal soffitto basso. Le pareti della sala sono decorate da affreschi rappresentanti esseri umani in schiavitú che passano in fila, incatenati e a capo chino, davanti a un gruppo trionfante di signori della guerra Drakkar. All'altra estremità della sala vi sono tre porte identiche.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **107**.
Altrimenti, vai al **174**.

153

Mentre gli ultimi frammenti dell'ombra nera di Zorkaan si consumano nelle fiamme dorate, ti alzi in piedi a fatica e ti dirigi verso Lupo Solitario. Temi per il peggio, cioè che il tuo coraggioso leader abbia sacrificato la propria vita per salvare la tua, ma con profondo sollievo scopri presto che Lupo Solitario non è morto, ma solo privo di sensi.

Se possiedi la tua Arma Ramas, vai al **225**.
Altrimenti, vai al **341**.

154

Malgrado le precauzioni, il tuo mantello prende fuoco all'improvviso, e sei costretto a indietreggiare dal bordo del fossato. Soffochi le fiamme senza difficoltà e senza subire danno alcuno, ma ormai ti sei convinto che è impossibile raggiungere la fortezza passando per questa via. Con riluttanza torni verso il limitare della foresta pietrificata.

Benché scoraggiato a causa del fallito tentativo, non lasci però che la delusione indebolisca la tua determinazione a portare a termine questa missione vitale. Dopo esserti riposato per qualche minuto, decidi di entrare a Gazad Helkona in un altro modo.

Prima di ripartire, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto).

Per proseguire, vai al **62**.

155

Colpisci il Krorn con un calcio in testa. La creatura emette un lamento gutturale e indietreggia barcollando nella stanza, reggendo tra le mani grassocce la testa ferita. Ti spingi nella stretta apertura ed entri d'un balzo

nella stanza, ma nell'attimo in cui i tuoi piedi toccano terra, senti un altro squittio proveniente da sopra la tua testa. Sollevi lo sguardo, ed ecco che un'ombra indistinta appare e scompare in un baleno davanti ai tuoi occhi, seguita quasi immediatamente da un forte dolore, simile a una pugnalata, che ti corre dal collo allo stomaco. Qualcosa di piccolo e peloso ti ha morso proprio sotto la mascella e si sta cibando avidamente del tuo sangue.

Afferri istintivamente la creatura con entrambe le mani e la serri in una morsa impietosa. Senti le ossa scricchiolare e avverti che la presa dei denti si allenta, poi te la stacchi con cautela dal collo e la scaraventi a terra. Un'ondata di nausea ti percorre lo stomaco: il collo ti si sta gonfiando pericolosamente nel punto in cui la creatura ti ha morso. Le tue Arti Ramastan della Medicina rallentano l'effetto del veleno, ma questo attacco inaspettato ti ha notevolmente indebolito: riesci a malapena a rimanere in piedi.

Il Krorn nel frattempo si è ripreso e afferra l'alabarda posata sulla parete. Poi grugnisce minacciosamente e fa partire un colpo contro il tuo petto. La punta dell'alabarda penetra nella tua tunica e ti ferisce al torace: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **321**.

156

Volute di fumo si levano dalla tasca della tua tunica. L'amuleto nero ha cominciato a bruciare il bordo della tua giacca, e il suo forte calore ti scotta la pelle del fianco: perdi 1 punto di Resistenza. Il tuo senso Ramas ti avverte che l'amuleto è un artefatto maledetto e che potrebbe esplodere da un momento all'altro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **289**.
Se va da 4 a 6, vai al **40**.
Se va da 7 a 9, vai al **212**.



157

Mortalmente ferito dal tuo attacco, il Kraan emette un grido acuto e si schianta a terra. Mentre la bestia si dibatte tra le braccia della morte, le sue grandi ali spazzano il pavimento e ti spruzzano addosso la lordura puzzolente e viscida che lo ricopre. Ti allontani in fretta dal Kraan morente e rinfoderi la tua Arma Ramas mentre ti affretti verso la scalinata con il soffitto ad arco.

Vai al **209**.

158

La tua freccia colpisce il bordo dello scudo del Drakkar e rimbalza verso l'alto, penetrando nella linguella di ferro dell'elmo che gli protegge la gola.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **3**.
Se va da 5 a 9, vai al **284**.

159

L'improvviso dolore, causatoti dalla polvere che ti gratta gli occhi, ti fa perdere l'equilibrio: cadi rovinosamente in ginocchio. Ti sforzi di rialzarti, ma il vento ti gonfia il mantello e ti fa ruzzolare a capofitto fino alla base della gola: perdi 1 punto di Resistenza.

La polvere soffice che riempie la gola attutisce la tua caduta, risparmiandoti contusioni serie, ma un attimo dopo capisci di stare affondando rapidamente nella cenere giallastra. In pochi secondi sei immerso nella polvere fino alla vita e non riesci piú a muovere le gambe. Tenti disperatamente di risalire, ma piú ti muovi e piú affondi.

Vieni travolto dalla paura improvvisa di venire inghiottito in quella specie di sabbie mobili di cenere e ti guardi freneticamente intorno alla ricerca di una via di salvezza. Poi noti che le pareti della valle sono punteggiate da rocce e massi. Se riuscissi a raggiungere la parete della gola, potresti scampare alla morte per soffocamento che di certo ti aspetta in queste paludi di zolfo.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **270**.

Se possiedi una Corda e desideri usarla, vai al **133**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, e nemmeno una Corda, o preferisci non usarle, vai al **52**.

160

Ti avvicini con cautela all'arcata e sbirci oltre l'angolo. Oltre la torre d'entrata vedi una piazza lastricata di pietra chiara adiacente alla porta principale. Qui vedi alcuni banditi di Hammerland che stanno estraendo secchi di acqua grigia e sporca da un pozzo che si trova vicino alla parete sud, e una dozzina di Giak affamati che si stanno contendendo i resti putrescenti di una carcassa di cane selvaggio.

Controlli le strade della città-fortezza e noti che non vi sono abitazioni. Gli edifici di Gazad Helkona sono raggruppati in quattro vasti complessi esagonali, ciascuno sovrastato da guglie e minareti. Gli esagoni sono collegati gli uni agli altri da lunghi ponti che si inarcano sopra gli ampi viali sottostanti. Al centro della roccaforte vi è la massiccia cittadella ottagonale. Un'ampia strada sale verso la saracinesca di ferro, sorvegliata da piú di cinquanta sentinelle armate. Mentre la osservi, percepisci chiaramente una forte concentrazione di male proveniente dall'interno delle mura nere come la pece. Il piano piú alto è dominato da un osservatorio con il tetto a cupola che emette una luce rossa pulsante. Il tuo sesto senso ti dice che Lupo Solitario è tenuto prigioniero da qualche parte lí dentro, una consapevolezza che aumenta il tuo desiderio di liberare il tuo leader.

L'ingresso alla cittadella è troppo pesantemente sorvegliato per permetterti di entrare: il rischio sarebbe trop-

po alto. Decidi perciò di penetrare nella costruzione attraverso uno dei ponti che la collegano ai complessi residenziali circostanti. Il gruppo di case piú vicino si trova a circa 100 metri dall'arcata della torre, e vi sono due accessi possibili: due pesanti porte di ferro sistemate nel muro dell'edificio striato di ruggine, la prima alla sinistra, la seconda alla destra dell'arcata.

Se decidi di provare con la porta di sinistra, vai al **263**.
Se preferisci quella di destra, vai al **306**.

161

Carichi l'arco, tiri indietro la fune e fai partire la freccia contro il Drakkar che avanza su per la scala. Questi vede il missile volare verso di sé e solleva in fretta lo scudo nel tentativo di bloccarlo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **276**.
Se va da 5 a 7, vai al **158**.
Se è 8 o piú, vai al **317**.

162

Aspetti che la strada sia libera prima di affrettarti oltre la via verso il portale a due ante. Fai girare rapidamente le due pesanti maniglie e scopri che sono entrambe chiuse a chiave.

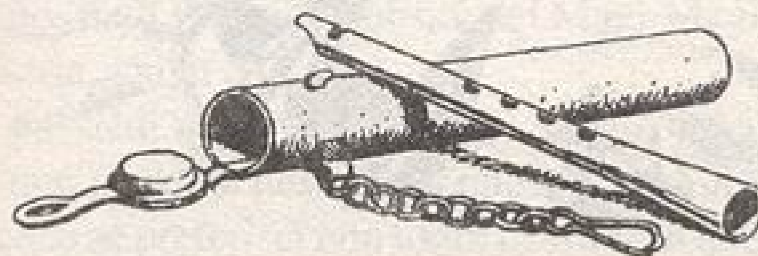
Se possiedi una Chiave di Ferro, vai all'**85**.
Se non possiedi questo oggetto, vai al **32**.

163

Riesci a identificare la maggioranza delle bacche e delle erbe qui custodite: alcune di esse sono velenose, altre sono dei narcotici, altre ancora sono piante magiche. Dei venti barattoli stipati sulla scansia, soltanto due contengono sostanze curative. La prima è l'Obhanthor (una spezia curativa che restituisce 5 punti di Resistenza per dose se inghiottita con un pasto), e la seconda è il Satchwort (un'erba sanante che restituisce 3 punti di Resistenza se consumata dopo aver subito ferite in combattimento).

Nella stanza c'è una quantità di erbe sufficiente per 2 pozioni di ciascuna sostanza. Se decidi di prenderne una, o anche tutte e due, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **95**.



164

Fai ricorso alle tue arti mentali avanzate per isolare il rumore del potente attacco psichico. Grazie alla tua reazione fulminea, non subisci gravi danni e perdi soltanto 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **70**.

165

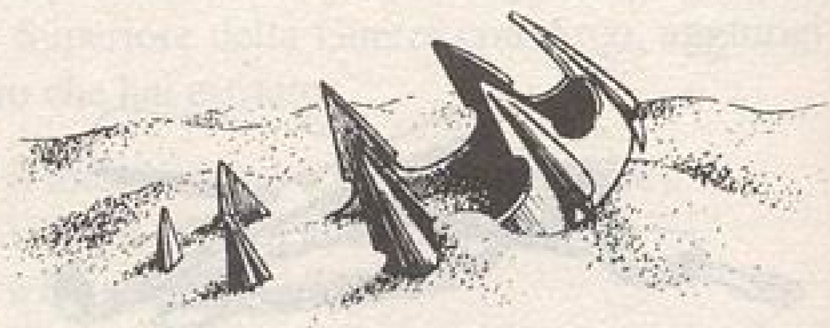
Il fetido puzzo della carcassa di Kraan ti fa venire il voltastomaco. Il rozzo fischietto di metallo non sembra avere alcun valore, perciò decidi di gettarlo prima di allontanarti.

Per proseguire, vai al **232**.

166

La massiccia porta di quercia è decorata da sottili bande di ferro arabescate che circondano una serratura d'argento scintillante. Ti inginocchi ad esaminare la maniglia e la toppa della chiave quando noti qualcosa che sporge da sotto la porta. Riconosci subito l'oggetto, e il tuo cuore accelera i suoi battiti.

Vai al **60**.



167

Capisci che l'asta di cristallo si sta ricaricando e che l'orrendo Urgaroh intende lanciarti contro un'altra scarica di energia. Sai di non poter aspettare un attimo di piú: devi agire ora, perché il mostro non mancherà il bersaglio una seconda volta.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **272**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **245**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **69**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai al **208**.

168

Ti stai facendo strada tra le ossa e il letame che ricopre il pavimento della sala, stando attento a non scivolare sulla superficie viscida, quando all'improvviso senti un verso acuto proveniente da sopra la tua testa. Sollevi lo sguardo e con orrore vedi un Kraan affamato che scende volteggiando dalle travi del soffitto. Il becco affilato è aperto e la fetida lingua nera lecca gli angoli delle grandi fauci bavose.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **31**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **311**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **17**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o se preferisci non usare nessuna di queste cose, vai invece al **119**.

169

La tua arte Ramas ti avverte che il pannello segreto è custodito da una trappola magica. Il tuo sesto senso ti svela il modo per aprire il pannello, ma capisci anche che cosí facendo farai scattare l'incantesimo posto a protezione del pannello.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **122**.

Altrimenti, vai al **233**.

170

Servendoti della tua Arte avanzata degli Elementi, crei attorno a te una bolla protettiva di aria calma in grado di proteggerti dalla polvere che ti sferza il viso. La sfera d'aria rimane intatta fino a quando non raggiungi la cima della collina, dove riesci a trovare riparo dietro a una roccia sporgente. Mentre ti sistemi in una piccola conca del terreno vicino alla colonna di pietra, all'improvviso senti un grido acuto echeggiare nei cieli tenebrosi sopra di te.

Vai al **295**.

171

Sei salito appena di venti gradini quando una freccia rimbalza dal parapetto e ti ferisce alla spalla: perdi 1 punto di Resistenza. L'improvviso shock del dolore causato dalla ferita ti sprona ad uno sforzo ancora maggiore: ti costringi a salire piú in fretta, ed ecco che le tue gambe battono i pioli di ferro come pistoni mentre cerchi disperatamente di scampare alle frecce dei Drakkar.

Vai al **320**.

172

Il rumore dell'esplosione echeggia nella sala mentre il corpo posseduto di Xaol si leva dal pavimento e tende le braccia ossute verso di te. Un fuoco maledetto arde nelle pupille del negromante mentre egli si muove nella sala a velocità innaturale. Preghi la dea Ishir affinché ti protegga mentre lo zombie ti balza addosso, serrandoti le dita gelide attorno alla gola.

Xaol-Zombie (*posseduto da Zorkaan*):
Combattività 55 Resistenza 43

Questa creatura è immune a qualsiasi attacco psichico. Se possiedi l'Arma Ramas *Alema* o *Valiance*, puoi aggiungere alla tua Combattività il bonus previsto grazie alle loro proprietà uniche. Puoi anche aggiungere 5 punti di Resistenza per la protezione fornita dall'Amuleto di Platino. Ad ogni modo, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, devi ridurre la tua Combattività di 3 punti per la durata di questo combattimento.

Conduci il combattimento al solito modo, ma solo per tre scontri. Se sopravvivi a questi tre scontri iniziali, puoi proseguire andando al **260**.

173

Temendo che il cane ringhioso attiri l'indesiderata attenzione di qualche soldato, fai ricorso alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale e ordini al segugio di smetterla di ringhiare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **237**.
Se è 5 o piú, vai al **39**.

174

Il tuo sesto senso ti dice che Lupo Solitario si trova non lontano da qui. Incoraggiato da questa intuizione, chiudi gli occhi e afferri l'Amuleto di Platino che Lord Rimoah ti ha dato prima che tu lasciassi il Monastero. I suoi poteri ti aiuteranno a focalizzare la tua attenzione mentre cerchi di determinare quale delle tre porte ti condurrà dal tuo leader. Avverti il debole calore dell'aura di Lupo Solitario, ma è troppo tenue per riuscire a comunicarti con certezza qual è la direzione giusta da seguire.

Se scegli la porta di sinistra, vai al **125**.
Se opti per quella di mezzo, vai al **305**.
Se decidi per quella di destra, vai al **166**.

175

La creatura vede la tua lama volare in aria verso il suo muso e si tuffa immediatamente per evitarla. L'arma la ferisce di striscio alla testa, poi colpisce uno dei pilastri che sorreggono la cupola dell'osservatorio prima di cadere a terra con un sordo *clang*.

Con una bassa risata di scherno, l'Urgaroh si rialza in piedi e punta l'asta di cristallo contro di te. Un attimo dopo, un missile di energia luminosa si inarca dalla punta dell'asta verso il tuo viso.

Vai al **269**.

176

Estrai la Chiave di Rame dallo zaino e la inserisci nella serratura. La chiave entra, e quando la fai girare in senso antiorario, la serratura si sblocca. Afferri la maniglia e la giri in fretta fino a quando il ponte levatoio non è completamente abbassato. Poi blocchi nuovamente la maniglia con la chiave, che ti infili in tasca prima di affrettarti oltre il ponte. Raggiunta l'altra sponda, ti volti per controllare che la via sia sgombra, poi entri finalmente nella cittadella di Gazad Helkona.

Vai al **200**.

177

Scansi l'arazzo che copre l'arcata e scopri un tunnel che conduce alle stanze private di Xaol. Le pareti, il soffitto e il pavimento della sala in cui ti trovi sono di pietra vulcanica, mentre i mobili di legno nero sembrano essere stati sistemati qua e là, quasi a casaccio. Accanto a una pesante porta di legno vedi una libreria piena di fiale di vetro sigillate. Posi gentilmente Lupo Solitario su un divano e poi ti avvii a esaminare il contenuto delle fiale.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **234**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **130**.

178

Il tuo colpo mortale costringe Xaol in ginocchio. Egli lascia cadere la sua asta-serpente, la quale nell'attimo in cui viene abbandonata, si chiude in una palla che sibila, fuma e ribolle. Xaol cade di lato, e la sua testa pallida e calva colpisce il pavimento coperto d'ossa con un tonfo sordo. Con le labbra rigate di sangue, Xaol pronuncia una maledizione e giura di tornare dalla tomba a

vendicarsi dei Ramas. Poi gli occhi scuri fissano vitrei il vuoto, mentre il corpo esile viene scosso da un ultimo tremito prima di giacere immobile e privo di vita.

Balzi oltre i resti del negromante e della sua asta maledetta e ti affretti verso Lupo Solitario, il quale solleva lentamente il capo e ti fissa con i suoi intensi occhi azzurri. Capisci subito che le prove cui è stato sottoposto l'hanno molto indebolito, e che ha sofferto molto dal giorno del suo rapimento. Ciononostante egli ha trovato in sé la forza per resistere ai suoi crudeli torturatori. Ispirato dal suo coraggio, chiedi come puoi fare per liberarlo dalla sfera. Le labbra di Lupo Solitario sussurrano una risposta, ma non riesci a sentirla. Servendoti della tua Arte Ramastan della Divinazione, cerchi di instaurare una comunicazione telepatica, ma il tuo tentativo si rivela inutile: nessun contatto mentale sembra poter penetrare le grigie mura della prigione sospesa di Lupo Solitario. Poi il tuo leader fissa la sfera di cristallo in cima al piedistallo accanto al trono d'ossa, e capisci all'istante il significato di quello sguardo. Pronunci lentamente le parole: "Devo distruggere la sfera?" e Lupo Solitario fa cenno di sí con il capo. Sollevi immediatamente l'Arma Ramas e ti avvicini alla sfera di cristallo, ma prima che tu riesca ad essere abbastanza vicino da riuscire a colpirla, un soffio potente di aria gelida ti colpisce in pieno petto, scaraventandoti a terra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **204**.
Se va da 4 a 6, vai al **7**.
Se va da 7 a 9, vai al **238**.

179

Mentre ti chini ad esaminare i cespugli, sfiori accidentalmente con il dorso della mano un grappolo di bacche. In pochi secondi sulla tua pelle esplode una massa di vesciche gialle e molto dolorose: perdi 2 punti di Resistenza.

Fortunatamente, la tua Arte Ramastan della Medicina riesce a contrastare gli effetti della sostanza irritante contenuta nelle bacche violacee. Imprecando contro i frutti velenosi di questa foresta desolata, ti allontani dai cespugli e prosegui verso nord in direzione di Gazad Helkona.

Vai al **120**.



180

Indietreggi di qualche passo dal parapetto e sfoderi la tua Arma Ramas, pronto a difendere la piattaforma dell'osservatorio. Un attimo dopo il capo dei guerrieri Drakkar sbuca dal camino, la spada nera levata in alto e pronta a colpire. Il Drakkar si ferma per qualche secon-



(fig. 11) I Drakkar salgono le scale ad armi sguainate.

do per permettere ai suoi compagni di raggiungerlo, poi carica contro di te con furia assassina.

Squadra d'assalto Drakkar:
Combattività 45 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **143**.

181

Estrai un Oggetto dello Zaino e lo scagli in mezzo alle due colonne di ossidiana. Avverti un forte *crack!*, e un lampo brillante di luce bianco-azzurra illumina la sala quando il proiettile di fortuna fa scattare il campo di forze magico. (Cancella dal tuo Registro di Guerra uno degli Oggetti dello Zaino a scelta.)

La violenta esplosione di energia è seguita da un silenzio improvviso e totale. Dopo qualche attimo senti un lieve ronzio, e il tuo sesto senso Ramas ti avverte che il campo di forze si sta ricaricando.

Vai all'**89**.

182 *(fig. 11)*

La tua Arma Ramas vola in aria e si conficca tra gli occhi dell'Urgaroh. La forza dell'impatto scaraventa la creatura all'indietro, facendola cadere a terra. Ti affretti oltre la piattaforma, afferri l'elsa della tua arma e la estrai con uno strappo deciso dal cranio del mostro, che dà in un ultimo grido raccapricciante. Dopo di che il suo corpo si accende di fuoco spontaneo e arde per qualche minuto avvolto da un fumo nero e puzzolente.

Al di sopra del rumore del vento che entra dalle finestre



(fig. 12) Gli scheletri si animano all'improvviso.

infrante, senti delle grida irate e un rumore di passi affrettati. I Drakkar si sono nuovamente raggruppati e stanno risalendo le scale. Le loro fila si sono ingrossate di Giak e di banditi di Hammerland. Guidato dall'istinto, raccogli l'asta di cristallo che giace ai tuoi piedi e ti affretti verso la cima delle scale. Avverti il potere malvagio della bacchetta magica, ma non sei sicuro di come scaricarlo contro il nemico che avanza.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **298**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **42**.

183 *(fig. 12)*

All'improvviso tutti i bottoni del pannello numerico cominciano ad abbassarsi incontrollabilmente, e un nodo ti serra la gola quando il tuo sesto senso Ramas ti avverte di un pericolo vicinissimo. Senti uno strano rumore alle tue spalle, come di ossa che si muovono, e quando ti volti ti accorgi che gli scheletri stanno lentamente tornando a vivere. Le orbite vuote degli occhi scintillano di una sinistra luce bluastra mentre le creature si avvicinano, pronte a colpirti con le armi arrugginite.

Sentinelle Scheletro di Xaol:

Combattività 45	Resistenza 35

Questo nemico è immune a qualsiasi forma di attacco psichico. Se possiedi l'Arma Ramas *Alema*, puoi aggiungere alla tua Combattività il bonus garantito dalle sue proprietà uniche, ovviamente soltanto per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **266**.

184

Il tuo colpo mortale trafigge il cuore della creatura, che emette un ululato straziante prima di stramazzare a terra davanti alle scale di pietra. Balzi oltre la carcassa e senti dei passi provenienti dal balcone sopra di te. Un attimo dopo davanti a te compaiono due guerrieri Drakkar. Sono armati di lance, ed è evidente che gli ululati dell'Akataz li hanno messi in allarme. Quando vedono il cane che giace morto a terra, i due gridano di rabbia e scendono di corsa le scale verso di te.

Drakkar di Helkona:
Combattività 32 Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **66**.

185

Vieni avvolto da un fuoco psichico incandescente che ustiona ogni singola fibra della tua mente. Il tuo Scudo Ramas si sgretola sotto il potente assalto di Zorkaan, ma riesce ugualmente a proteggerti la mente da uno shock psichico che sarebbe potuto esserti fatale.

L'effetto stordente dell'attacco a sorpresa ha danneggiato una parte della tua mente che controlla le tue facoltà Ramas, perciò devi rinunciare all'uso di una delle tue Arti Superiori Ramas per il resto di questa missione. (Se riesci a concludere con successo la tua missione, allora potrai recuperare la disciplina Ramas che hai perduto e usarla nuovamente nella prossima avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine.)

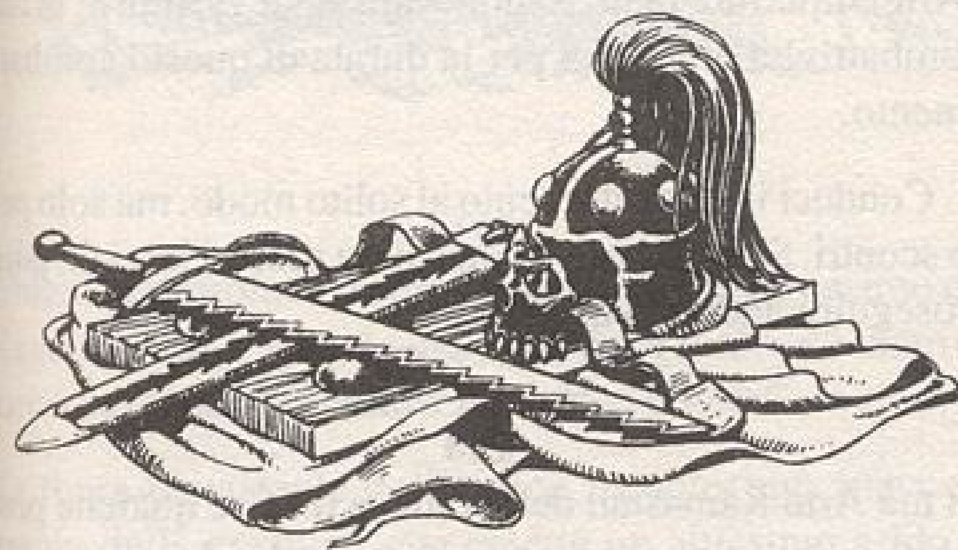
Per proseguire, vai al **22**.

186

Ti servi della tua arte avanzata per impedire alle tue gambe di affondare ancora di piú nella polvere giallastra. Ciò ti permette di avanzare lungo la gola che si inoltra tortuosa tra le colline spazzate dal vento e dalla polvere. Ti trovi a meno di cento metri dall'uscita della gola quando vieni investito da una folata piú forte delle altre. Mentre abbassi il cappuccio del mantello per proteggerti gli occhi, all'improvviso senti un verso acuto echeggiare nel cielo buio e tempestoso.

Se decidi di percorrere con lo sguardo le nubi sovrastanti per scoprire chi o che cosa abbia causato quel grido raccapricciante, vai al **215**.

Se invece preferisci nasconderti tra i massi che punteggiano i fianchi della gola, vai al **335**.



187

L'onda d'urto dell'esplosione scaraventa il negromante morto contro la parete della sala. Il corpo colpisce la

pietra con un tonfo sordo e scivola lentamente a terra, ma malgrado il danno terribile causato dall'esplosione, esso non rimane fermo a lungo: un attimo dopo si rianima, si alza lentamente in piedi, e tu vedi un fuoco maledetto ardergli nelle pupille mentre esso si muove nella sala a velocità innaturale. Preghi la dea Ishir affinché ti protegga mentre lo zombie ti balza addosso, serrandoti le dita gelide attorno alla gola.

Xaol-Zombie (*posseduto da Zorkaan*):
Combattività 52 Resistenza 40

Questa creatura è immune a qualsiasi attacco psichico. Se possiedi l'Arma Ramas *Alema* o *Valiance*, puoi aggiungere alla tua Combattività il bonus previsto grazie alle loro proprietà uniche. Puoi anche aggiungere 5 punti di Resistenza per la protezione fornita dall'Amuleto di Platino. Ad ogni modo, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, devi ridurre la tua Combattività di 3 punti per la durata di questo combattimento.

Conduci il combattimento al solito modo, ma solo per tre scontri. Se sopravvivi a questi tre scontri iniziali, puoi proseguire andando al **260**.

188

La tua Arte Ramastan della Difesa ti offre qualche protezione dall'altissima temperatura che fuoriesce dal bordo della crepa, ma non basta a proteggere i tuoi abiti e il tuo equipaggiamento, che cominciano a bruciare.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **47**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **127**.

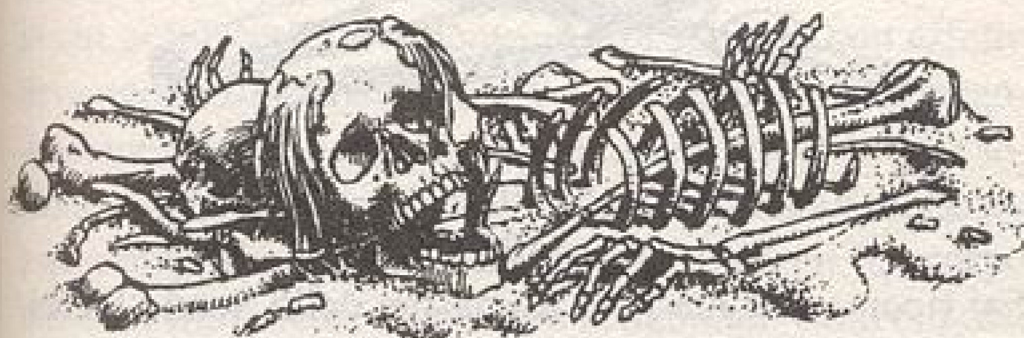
Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **235**.

189

Ti allontani e osservi gli altri due portali.

Se decidi di esaminare la porta centrale, vai al **218**.

Se preferisci rivolgere la tua attenzione a quella di destra, vai al **166**.



190

Chiami a raccolta le forme mentali dell'incantesimo del Regno antico – *Parola del Potere* – e ti alzi da dietro il ramo per lanciarle contro il ragno: "*Gloar!*"

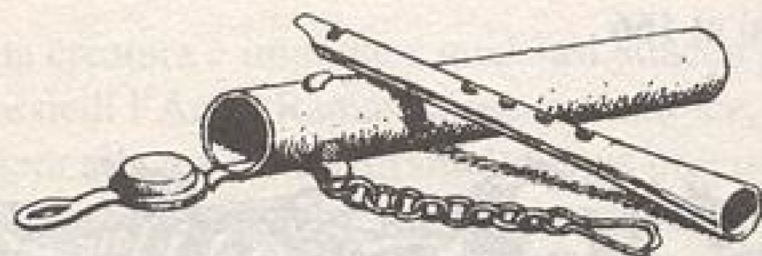
La forza devastante dell'antico incantesimo spacca il cranio della creatura, che emette un altissimo grido di dolore. Il tuo attacco psichico ha danneggiato il ragno gigante, ma non è riuscito a fermarlo: reso ancora piú aggressivo dal dolore e dalla rabbia, esso avanza verso di te con un improvviso e terrificante mutamento di velocità. Per la frazione di un secondo osservi incredulo

la rapidità con cui si muove il titanico insetto, poi estrai l'Arma Ramas e ti prepari a respingere l'attacco.

Skryza (ferito):
Combattività 44 Resistenza 40

Puoi evitare il combattimento dopo cinque scontri andando al **21**.

Se vinci questo combattimento, vai al **340**.



191

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan dello Scudo Psichico per erigere un muro difensivo attorno alla tua mente, poi ti prepari ad affrontare l'attacco. Malgrado le precauzioni che hai preso, quando infine Zorkaan fa partire contro di te i suoi poteri psichici, rimani scioccato dal potere e dalla ferocia dell'assalto. Barcolli sotto il bombardamento invisibile che riesce in parte a penetrare le tue difese mentali (perdi 3 punti di Resistenza), ma ti rifiuti di sottometterti al suo volere e sopravvivi a questa durissima prova. Mentre l'attacco si indebolisce, senti esplodere l'ira e la rabbia di Zorkaan quando l'essere capisce che i suoi propositi di morte sono stati vanificati dalla tua formidabile forza di volontà.

Per proseguire, vai al **243**.

192

Messo in guardia dai tuoi sensi Ramas, lasci il pannello e ti allontani dall'alcova. Stai per imboccare la porta di ferro quando all'improvviso avverti delle voci provenienti dall'altra parte. Il sospetto e la curiosità ti spingono ad avvicinarti e a sbirciare con cautela dallo spioncino.

Vai al **223**.

193

D'istinto, scagli l'asta di cristallo contro il nemico che sta attraversando il pianerottolo sottostante. Nell'attimo in cui colpisce il pavimento, l'asta esplode con effetto devastante. Il nemico viene avvolto da una sfera incandescente di fiamme gialle e arancione, poi un'intera sezione del pianerottolo e delle scale esplode in un boato assordante. Fai scudo a Lupo Solitario con il tuo corpo mentre i frammenti di pietra si schiantano sulla cupola, e una cascata di schegge di vetro cade all'improvviso sulla piattaforma dell'osservatorio. Quando alla fine la polvere e i frammenti di vetro si sono depositati a terra, ti alzi in piedi e contempli la scena di distruzione che ti circonda.

Vai al **307**.

194

La tua audacia viene premiata: riesci a infilarti nella breccia prima che il mantello prenda fuoco. Raggiungi la fine del fossato e ti getti a terra, rotolando diverse volte su te stesso per evitare che le fiamme ti avvolgano. Non

subisci alcuna ferita, ma quando esamini lo zaino scopri che due oggetti sono stati danneggiati dalle fiamme. (Cancella il primo e l'ultimo oggetto che hai annotato nella lista degli Oggetti dello Zaino.)

Contento di essere riuscito a superare la breccia nelle mura perimetrali, stai per riprendere il cammino quando, dopo che la polvere si è posata nuovamente a terra, scopri con disappunto che davanti a te si erge un altro muro. Questa seconda barriera, costruita solo di recente per proteggere gli edifici interni della roccaforte dal calore dei fossati, è formato da blocchi rozzamente intagliati che quindi offrono numerosi appigli e appoggi, ma le pietre e la calce con cui è stata costruita sono diventate friabilissime a causa del calore e tendono a sbriciolarsi al minimo tocco. Un tuo primo tentativo di scalare la parete fallisce quando un appoggio per il piede cede sotto il tuo peso, facendoti ruzzolare a terra: perdi 1 punto di Resistenza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **221**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **144**.

195

Vieni sorpreso dal suono sgradevole di una campana di ferro, nascosta in un'alcova nella parete sopra la porta. Mentre la nota acuta dell'allarme si attenua fino a scomparire, la porta si spalanca, e tu ti ritrovi faccia a faccia con due rozzi guerrieri Drakkar armati di pesanti coltellacci da marinai. Dapprima, non appena ti vedono, i due rimangono scioccati, ma subito la sorpresa nei loro sguardi lascia il posto ad una rabbia cieca. Con grugniti minacciosi, i due guerrieri sollevano i coltellacci e avanzano verso di te.

Drakkar di Helkona:

Combattività 30 Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **339**.

196 *(fig. 13 alla pag. seguente)*

Vieni avvolto da un'improvvisa esplosione di luce dorata. Zorkaan emette un grido assordante quando la sostanza sovrannaturale del suo essere viene squarciata dalla Spada del Sole, la lama divina di Lupo Solitario. Mentre la creatura viene avvolta dal fuoco dorato, la Spada del Sole cade ai tuoi piedi. Abbassi uno sguardo incredulo al pavimento, poi sollevi gli occhi verso Lupo Solitario, che vedi accasciato all'interno della sua sfera-prigione. A poco a poco cominci a comprendere l'enormità di quanto è successo: in un disperato tentativo di salvarti, Lupo Solitario ha usato quel poco di forza che ancora gli rimaneva per scagliare la sua spada magica oltre la parete della sua prigione. Questo gesto coraggioso è stata la fine di Zorkaan e ti ha salvato la vita.

Vai al **153**.

197

Ti abbassi per guardare l'oggetto piú da vicino e immediatamente vedi che si tratta di una corona d'argento. Sebbene essa sia quasi del tutto sepolta, la parte che riesci a vedere sembra stranamente pulita, come se la polvere si rifiutasse di aderire alla sua superficie scintillante.



(fig. 13) La Spada del Sole penetra nel cuore di Zorkaan.

Se decidi di raccogliere la corona ed esaminarla, vai al **23**.

Se preferisci non toccare la corona, puoi lasciare la sala andando al **135**.

198

Mentre carichi l'arco, ascolti i passi del capo Drakkar che si avvicinano. Se riuscissi a colpirlo con una freccia, allora potresti indurre i suoi compagni a desistere dall'attacco. Tiri indietro la fune dell'arco, poi ti alzi in piedi, ti sporgi dal parapetto e fai partire la freccia contro il Drakkar che avanza. Questi vede il missile volare verso di sé e solleva in fretta lo scudo nel tentativo di bloccarlo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **276**.
Se va da 5 a 7, vai al **158**.
Se è 8 o piú, vai al **317**.

199

Le poche mosche sopravvissute al tuo attacco mortale si disperdono in fretta. Mentre esse scompaiono tra gli alberi, tu pulisci la tua Arma Ramas e la rinfoderi prima di proseguire verso nord.

Ben presto arrivi in un punto della foresta in cui gli alberi sono ricoperti da ragnatele che si intrecciano a formare una densa e impenetrabile barriera. I filamenti biancastri si avvolgono attorno ai tronchi, oppure pen-

dono dai rami contorti muovendosi lentamente nella brezza. Intrappolate in questa candida rete vi sono decine di mosche giganti, che pendono sospese come crisalidi avvolte in bozzoli di fili di seta.

Un sudore freddo ti imperla la fronte: la creatura che ha intessuto quella ragnatela gigante non può che essere un mostro spaventoso. Poi il cuore ti dà in un balzo quando avverti un movimento all'interno dei filamenti.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **286**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **34**.

200

Segui il breve tunnel fino a un'ampia galleria che circonda la sezione superiore di una sala di enormi dimensioni. Sbirciando oltre il parapetto della galleria, vedi che il pavimento di granito rosso della sala si trova in basso piú di quindici metri. Qui vedi gruppetti di Drakkar e di Giak che si aggirano pigramente sul bordo di una vasta voragine piena di lava che sembra scendere nelle viscere stesse del Magnamund. Particelle di pulviscolo color ruggine si attaccano ad ogni superficie esposta, e l'aria caldissima sa di metallo fuso e di zolfo.

Una fila ininterrotta di statue bronzee, rappresentanti gli antichi servitori del Signore delle Tenebre Chlanzor, corre attorno alla galleria. Stai percorrendo con lo sguardo le statue quando all'improvviso vedi due scagnozzi di Xaol uscire da un corridoio che si trova vicino a una scala a chiocciola sul lato opposto della galleria. Ti nascondi rapidamente dietro alla statua piú vicina mentre i due, accompagnati da un segugio da guerra, cominciano a percorrere la galleria. E vengono proprio verso di te.

Se possiedi del Dargorse e desideri usarlo, vai al **230**.

Se non possiedi questo Oggetto dello Zaino, vai al **41**.

201

La tua rete magica colpisce lo scudo del Drakkar, ma blocca solo parzialmente la scala, perché la fibra appiccicosa ha aderito in parte alla ringhiera del parapetto e in parte è stata deviata verso la parete del camino stesso. I pochi filamenti che si sono attaccati allo scudo del Drakkar vengono recisi senza alcuna difficoltà da pochi colpi di spada. Il tuo incantesimo ha ritardato l'avanzata nemica di qualche attimo, ma nulla piú: dopo essersi aperto il varco, il Drakkar continua a salire verso la piattaforma dell'osservatorio.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **161**.

Altrimenti, vai al **303**.

202

La tua avanzata conoscenza delle erbe ti permette di identificare le bacche. Si tratta di Dargorse, i frutti velenosi di un cespuglio che cresce nelle Terre Desolate. Eviti accuratamente di toccare le bacche a mani nude, poiché non solo esse sono mortalmente velenose, ma il loro succo è anche una potente sostanza irritante.

Se decidi di prendere alcune di queste bacche, puoi proteggerti le mani con un lembo del mantello e raccoglierne a sufficienza per una dose (annota le Bacche di

Dargorse sul tuo Registro di Guerra come un Oggetto dello Zaino).

Per proseguire, vai al **120**.

203

Esamini la serratura di ferro e giungi alla conclusione che potresti riuscire a scardinarla, anche se il tuo sesto senso Ramas ti avverte che non sarà un'impresa facile.

Se vuoi provare a scardinare la serratura, vai al **108**.
Se preferisci non farlo, vai al **267**.

204

Cadi a terra tra i resti cadaverici che ricoprono il pavimento della sala, e un attimo dopo avverti un intenso dolore all'avambraccio sinistro. Sei caduto sui resti scheletrici di un corpo umano, e un frammento d'osso affilato ti è penetrato nel braccio: perdi 3 punti di Resistenza.

Stringendo i denti per il dolore che già sai dovrai provare, afferri il frammento d'osso e te lo estrai dal braccio con uno strappo veloce e deciso.

Per proseguire, vai al **325**.

205

Fai ricorso alla magia della Confraternita e pronunci le parole dell'incantesimo – *Controllo Mentale*. Indirizzando i forti poteri magici della formula verso la mente di uno dei due guerrieri Drakkar, fai sorgere in questi il sospetto che il suo compagno stia tentando di barare. Ben presto la discussione sale di tono fino ad esplodere in una vera e propria rissa che lascia entrambe le sentinelle stese a terra prive di sensi.

Prima che i due Drakkar si riprendano, ti affretti ad attraversare la stanza, sali le scale e arrivi in un pianerottolo al piano di sopra, da dove poco dopo senti i due Drakkar che ricominciano ad azzuffarsi.

Per proseguire, vai al **6**.

206

Non appena ti riprendi, levi lo sguardo e vedi Zorkaan volare sopra di te, la sua ombra nera che aumenta di volume e si prepara a sferrare il colpo finale. Decidi di combattere con coraggio, ma temi di non possedere piú l'energia sufficiente a contrastare il potente nemico. Una risata malvagia ti echeggia nella mente, mentre a poco a poco la massa di vapore nero cala verso il tuo viso. Colpisci disperatamente il tuo avversario, ma perdi l'equilibrio e cadi in ginocchio. Mentre rivolgi una preghiera alla dea Ishir affinché protegga la tua anima, guardi con crescente orrore una lancia luminosa di energia comparire al centro dell'ombra scura che è Zorkaan. La lancia pende direttamente sopra di te, simile a un'arma maledetta pronta a trafiggerti il cuore.

Vai al **196**.

207

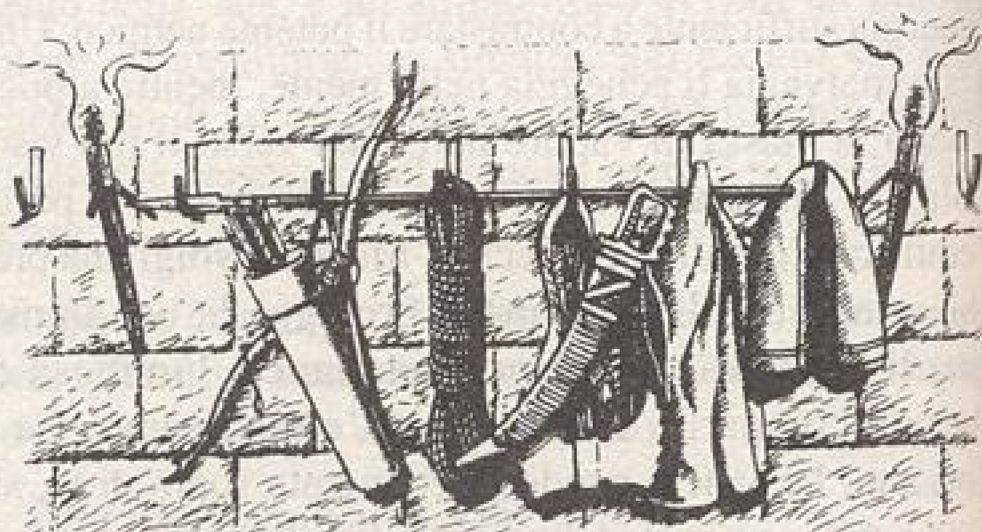
Estrai una freccia dalla faretra e prendi la mira. Poi ti alzi di scatto dal tuo nascondiglio e fai partire il dardo contro la grande testa bulbosa del mostro. La freccia si

infilza nel cranio dell'essere, che emette un altissimo grido di dolore, ma non penetra abbastanza in profondità per riuscire a ucciderlo. Reso ancora piú aggressivo dal dolore e dalla rabbia, il mostro avanza verso di te con un improvviso e terrificante mutamento di velocità. Per la frazione di un secondo osservi incredulo la rapidità con cui esso si muove, poi estrai l'Arma Ramas e ti prepari a respingere l'attacco.

Skryza (ferito):
Combattività 46 Resistenza 40

Puoi evitare il combattimento dopo cinque scontri andando al **21**.

Se vinci questo combattimento, vai al **340**.



208

Afferri l'Arma Ramas, la sollevi dietro la testa e poi la scagli contro l'Urgaroh con quanta forza riesci a trovarti in corpo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il numero che hai estratto è 5 o meno, vai al **175**.
Se va da 6 a 8 o piú, vai all'**80**.
Se è 9 o piú, vai al **182**.

209

Imbocchi l'arcata e sali le scale fino a raggiungere un pianerottolo dal quale si diparte un tunnel lungo e stretto che conduce al blocco di case adiacente. Per due volte sei costretto ad impiegare le tue arti Ramastan della mimetizzazione allo scopo di evitare uno scontro con guerrieri Drakkar e banditi di Hammerland. Quando raggiungi la fine del tunnel, ti ritrovi in una sala illuminata dalla luce di alcune torce, con le pareti coperte di scansie. La maggioranza dei tomi custoditi in questa biblioteca sono in pessime condizioni, alcuni di essi bruciati, altri ridotti a brandelli a causa della negligenza o dell'età, ma ce n'è uno su un'alta scansia ancora intatto. La curiosità ti spinge a tirarlo giú e ad aprirlo: dentro scopri una fiala contenente del liquido blu, adagiata in un solco ricavato tra le pagine di pergamena. Prendi la fiala, la esamini alla luce delle torce, e immediatamente le tue arti Ramastan della medicina ti informano che si tratta di Finglas, una rara e potente pozione magica. Se decidi di tenere questa pozione di Finglas, ricordati di annotarla sul Registro di Guerra come Oggetto dello Zaino. Se inghiottita, essa ti farà recuperare 7 punti di Resistenza.

Dopo aver controllato le restanti scansie, scopri un al-

tro segreto di questa biblioteca: una leva nascosta dietro a un libro ormai marcito. Tiri la leva, e una sezione della scansia rientra di lato a rivelare un passaggio segreto. Entri e segui il corridoio fino a raggiungere un'altra porta che si apre su un pianerottolo a balcone. Imbocchi la porta, ed essa si chiude di scatto alle tue spalle.

Vai al **6**.

210

Fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi e origini un'improvvisa folata di vento che devia la traiettoria del proiettile fumante. Guardi con soddisfazione mentre la sfera e la sua catena esplodono sopra una via affollata, facendo piovere frammenti incandescenti sulle teste dei banditi di Hammerland lí raggruppatisi per assistere alla vostra drammatica fuga.

Vai al **50**.

211

Ti stai spostando da una colonna all'altra quando vieni visto da un Drakkar. I rozzi guerrieri sono armati di grossi coltellacci da marina che estraggono dalle cinte non appena ti scorgono. Subito si precipitano a bloccarti l'uscita. Poi cominciano ad avvicinarsi, mentre tu li fissi con sguardo di sfida.

La sorpresa si dipinge sui loro volti quando scorgono i dettagli della tua tunica e del tuo mantello; ma questa lascia ben presto il posto alla rabbia nell'attimo in cui i due si rendono conto che sei un Ramas. Con grugniti minacciosi, i guerrieri Drakkar sollevano le armi e si preparano ad attaccarti simultaneamente.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **268**.
Altrimenti, vai al **343**.

212

Infili in fretta la mano nella tasca e afferri l'amuleto incandescente. Il dolore ti corre dalle dita fino alla spalla quando la superficie bollente dell'artefatto ti brucia la carne (perdi 2 punti di Resistenza). Malgrado il dolore, tiri fuori l'amuleto dalla tasca e lo scagli lontano. L'oggetto vola in aria e colpisce il cadavere di Xaol, esplodendo in un forte boato di fiamme al momento dell'impatto.

Vai al **187**.



213

La nota acuta del fischietto fa infuriare il Kraan, il quale emette un grido acuto e poi, con tuo grande orrore, abbandona le travi e cala in picchiata verso di te. Il suo becco affilato si apre per lasciar uscire una lunga lingua

nera, che gli penzola dall'angolo della bocca. Lasci andare il fischietto (ricordati di cancellarlo dal tuo Registro di Guerra) e sfoderi l'Arma Ramas, mentre l'orrenda creatura si scaglia su di te.

Kraan di Helkona:
Combattività 38 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **157**.

214

Reciti mentalmente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Scudo Invisibile* – e con il palmo della mano destra disegni in aria un cerchio proprio davanti a te. L'incantesimo ha appena fatto in tempo a materializzarsi quando la freccia colpisce e penetra la tua barriera magica. Ciononostante la tua reazione fulminea ti permette di guadagnare del tempo prezioso e ti dà cosí la possibilità di tuffarti a terra ed evitare di venire colpito.

Per proseguire, vai al **56**.

215

Intensifichi la vista e percorri con lo sguardo il cielo cupo. Quasi immediatamente scorgi due grandi creature con ali da pipistrello, scaglie verdi-grigiastre e lunghi becchi serrati che volteggiano sopra di te. Una delle due bestie stringe nel becco un grande oggetto, che l'altra sta tentando di strapparle. Il volatile serra gli artigli attorno al collo del rivale, costringendolo cosí ad aprire il becco e a mollare l'oggetto, che cade e attera tra spruzzi di polvere proprio all'uscita della gola. Le creature continuano a lottare, attaccandosi furiosamente con i becchi e gli artigli, fino a quando non precipitano a terra, entrambe ferite mortalmente. Osservi con un misto di orrore e attrazione le due grandi bestie che cadono e ruzzolano a terra, ancora strette in un combattimento mortale.

Se decidi di andare a esaminare i resti delle creature, vai al **43**.

Se preferisci invece evitarle, vai al **106**.

216

Indietreggi di qualche passo dal parapetto e sfoderi la tua Arma Ramas, pronto a difendere la piattaforma dell'osservatorio. Un attimo dopo il capo dei guerrieri Drakkar sbuca dal camino, la spada nera levata in alto e pronta a colpire. Il Drakkar si ferma per qualche secondo per permettere ai suoi compagni di raggiungerlo, poi carica contro di te con furia assassina.

Squadra d'assalto Drakkar:
Combattività 45 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **143**.

217

La tua Arte Superiore della Difesa protegge te e i tuoi abiti dall'altissima temperatura che fuoriesce dal fossato. Con molta attenzione cammini lungo lo stretto bordo della fessura e passi attraverso la breccia annerita dal fuoco. Raggiungi l'estremità della fessura: la polvere finalmente scompare, ma il cuore ti dà un balzo quando scorgi un'altra parete che si leva proprio davanti te. Questa barriera di pietra è stata costruita solo di recente

per proteggere gli edifici interni della roccaforte dal calore che fuoriesce dal fossato.

Se decidi di tentare di arrampicarti su questo muro, vai al **37**.

Se preferisci tornare indietro e cercare un altro modo di penetrare nella fortezza, vai all'**83**.

218

Dopo averlo esaminato, giungi alla conclusione che questo lucchetto di ferro è piú facile da scardinare di quello che assicura la porta di sinistra. Ti metti subito all'opera, e dopo qualche minuto la serratura scatta con un sordo *clunck*.

Spingi la porta con cautela ed entri in un'ampia stanza illuminata da dieci sfere di luce chiara che pendono sospese a mezz'aria senza catene o altro a tenerle su. Le pareti della stanza sono decorate da stucchi e dipinti che ritraggono gli eserciti del Signore delle Tenebre Chlanzor intenti a saccheggiare le fattorie e le città delle Terre Libere. Sul lato opposto della stanza vedi una sedia simile a un trono, rozzamente ricavata da un grande blocco di marmo nero. Delle venature fosforescenti color verde e porpora decorano la superficie marmorea, mentre l'aria attorno ad essa balugina simile alla nebbia del deserto.

Mentre ti avvicini al trono, senti la porta chiudersi di scatto alle tue spalle. Ti volti e vedi che non vi è serratura sul lato interno: la superficie della porta è liscia e si confonde completamente con i dipinti delle pareti.

Per proseguire, vai al **90**.

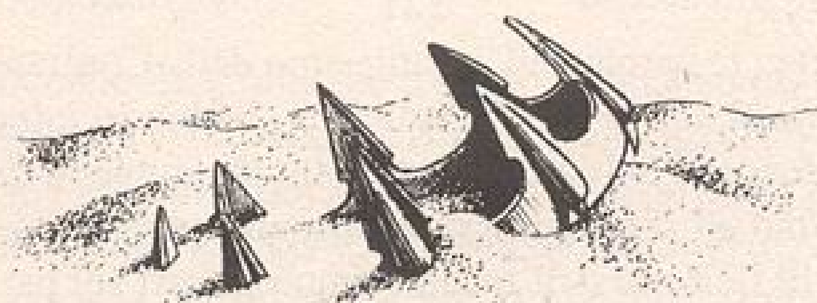
219

Esamini la stanza puzzolente, e i tuoi sforzi vengono premiati quando scopri una porta nascosta nella parete di fronte all'entrata. Sulla porta ciò che ad una prima occhiata sembra un appendiabiti si rivela essere in realtà un lucchetto a combinazione. Gratti via la sporcizia incrostata sui numeri ed esamini il lucchetto da vicino. Girando la manopola secondo la corretta sequenza numerica, il lucchetto scatterà e la porta potrà essere aperta.

Servendoti del tuo sesto senso Ramas, scopri che la serie corretta di numeri corrisponde alla soluzione della seguente equazione matematica: 24 diviso 8, moltiplicato per 7, meno 9.

Quando credi di aver calcolato correttamente la soluzione del puzzle, vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.

Se non riesci e risolvere l'equazione, o se la tua risposta è sbagliata, vai al **261**.



220

Senti il suono di voci rozze seguito dallo scalpitio di stivali che battono sui pioli di ferro della scaletta. Lo stomaco ti si stringe al pensiero che i guerrieri Drakkar

stiano per invadere la piattaforma dell'osservatorio, e rischi nuovamente la vita sporgendoti oltre il parapetto. Per fortuna questa volta non ti viene scagliata contro nessuna freccia, e riesci anche a scorgere uno dei Drakkar che sta salendo la scaletta di corsa: è un guerriero delle squadre d'assalto, che indossa l'armatura da guerra, una cappa scarlatta, un elmo piumato e uno scudo con punte di ferro. Mentre sale i pioli due alla volta, impreca ad alta voce e fende l'aria con la spada. Il suo attacco è talmente coraggioso da spingere i suoi cauti compagni a lasciare anch'essi il pianerottolo.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **198**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **291**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **117**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai al **16**.

221

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Levitazione* – e ti senti sollevare dal bordo infuocato della fessura. Sali attraverso le nuvole ruggenti di polvere fino ad arrivare in cima al muro perimetrale, poi cancelli l'effetto dell'incantesimo e atterri sul parapetto. Segui rapidamente il parapetto fino al punto in cui questo si congiunge al muro perimetrale, e da qui salti sul bastione e ti dirigi verso una lontana torre di guardia. Attraverso l'aria carica di fumo, scorgi un'arcata nel muro della torre e subito ti affretti verso di essa. La porta non è chiusa a chiave, perciò riesci a scendere al piano terra attraverso una scala a chiocciola. Ma nell'attimo in cui raggiungi il fondo della scalinata, ti ritrovi davanti a due guerrieri Drakkar, anch'essi appena entrati nella torre attraverso un'altra arcata. Emettendo dei grugniti di sorpresa, i due Drakkar estraggono le spade e si preparano a combatterti.

Drakkar di Helkona:

Combattività 30 — Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **14**.

222

Posseduto da Zorkaan, il cadavere di Xaol si leva dal pavimento e tende le braccia ossute verso di te. Un fuoco maledetto arde nelle pupille del negromante mentre egli si muove nella sala a velocità innaturale. Preghi la dea Ishir affinché ti protegga mentre lo zombie ti balza addosso, serrandoti le dita gelide attorno alla gola.

Xaol-Zombie (*posseduto da Zorkaan*):

Combattività 55 — Resistenza 43

Questa creatura è immune a qualsiasi attacco psichico. Se possiedi l'Arma Ramas *Alema* o *Valiance*, puoi aggiungere alla tua Combattività il bonus previsto grazie alle loro proprietà uniche. Puoi anche aggiungere 5 punti di Resistenza per la protezione fornita dall'Amuleto di Platino. Ad ogni modo, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, devi ridurre la tua Combattività di 3 punti per la durata di questo combattimento.

Conduci il combattimento al solito modo, ma solo per

tre scontri. Se sopravvivi a questi tre scontri iniziali, puoi proseguire andando al **260**.

223

Attraverso lo spioncino vedi la parte centrale di una grande sala illuminata dalla luce delle torce. Seduti attorno a un tavolo da refettorio vedi tre banditi tarchiati che indossano abiti da mercenari. Il piú anziano di essi tracanna del vino da un boccale ammaccato e parla ad alta voce con un altro bandito intento a lustrare una spada arrugginita.

Intensifichi la vista e noti un breve tunnel che si diparte da un'arcata nella parete opposta della sala. Alla fine del tunnel noti la tetra luce grigia della città che si riversa nel tunnel attraverso un portale semicircolare. Concentri l'attenzione su quel dettaglio, e il cuore accelera i battiti quando capisci che si tratta di una sezione del ponte che connette questo complesso di case alla cittadella centrale. Sembra proprio che tu abbia trovato la via per arrivare alla cittadella, ma per raggiungerla devi attraversare la stanza occupata dai banditi. Spingi con cautela il freddo portale di ferro, e questo si muove sui cardini: non è chiuso a chiave.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **4**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **149**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o non hai ancora raggiunto il rango richiesto dell'addestramento Ramas, vai al **25**.

224

Il liquido colloso va a colpire un tronco alla tua sinistra senza causarti danno alcuno. Mentre ti affretti a cercare riparo dietro a un grosso ramo caduto, il ragno gigante ti fissa furibondo e avanza verso di te muovendosi veloce sulle lunghe zampe pelose.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **207**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **324**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **190**.

Se non possiedi né un Arco né nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarli, vai al **279**.



225

Raccogli la Spada del Sole e ne ammiri la meravigliosa fattura e il perfetto equilibrio. Poi ti affretti verso la sfera-prigione e affondi la punta della lama dorata nel varco che Lupo Solitario aveva aperto scagliando la Spada del

Sole contro Zorkaan. Scintille rosse roventi erompono dallo squarcio mentre fai entrare la lama con gesti calmi e precisi nella sfera fino a quando non riesci ad allargare lo squarcio quel tanto da permettere al tuo braccio di entrare e afferrare la tunica di Lupo Solitario. Tiri fuori lentamente il tuo leader dalla cella magica in cui è stato rinchiuso per troppo tempo, poi infili la Spada del Sole nel suo fodero e ti issi il suo corpo privo di sensi in spalla. Temendo che l'assenza di Xaol venga notata dai suoi servitori, percorri con lo sguardo la sala del negromante in cerca di una via d'uscita. Le porte attraverso cui sei entrato sono sigillate, ma i tuoi occhi di falco aiutati dai tuoi sensi Ramas ti dicono che vi sono due possibili uscite: la prima è una porta situata dietro il trono d'ossa; la seconda è un'arcata celata da un sottile arazzo di velluto.

Se decidi di esaminare la porticina, vai al **262**.
Se preferisci ispezionare l'arcata, vai al **177**.

226

I tuoi poteri psichici Ramas ti avvertono che l'oggetto sepolto nella polvere è una corona maledetta, uno strumento di tortura creato dai Nadziranim, i maghi malvagi del Signore delle Tenebre Chlanzor. Questa corona maledetta veniva usata dai Nadziranim per ottenere informazioni dai soldati di Talestria prima della loro morte.

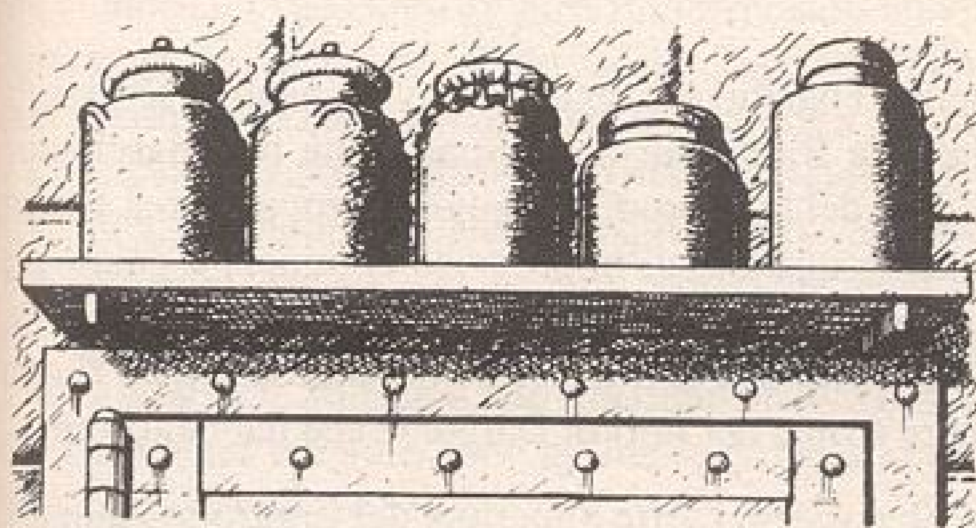
Eviti saggiamente di toccare la corona, perché sospetti che i grandi poteri in essa contenuti potrebbero farti molto male. Levi una breve preghiera a Ishir affinché protegga le povere anime dei tre prigionieri torturati e uccisi in questa stanza, poi ti allontani dalla piramide e ti dirigi verso le scale.

Vai al **135**.

227

Una potente ondata di forza magica ti colpisce alla schiena e un'esplosione di luce incandescente ti fa perdere i sensi. Il fascio di energia di Urgaroh penetra il tuo corpo da parte a parte, uccidendoti all'istante.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulla piattaforma dell'osservatorio di Gazad Helkona.



228

Aspetti pazientemente che il Krorn finisca la colazione. Una volta terminato il pasto, la creatura emette un forte rutto, si alza dallo sgabello e avanza con passo incerto verso l'apertura nel muro. Sta per sbirciare fuori quando lanci il tuo attacco a sorpresa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi

l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **155**.
Se è 6 o piú, vai al **18**.

229

Capisci d'istinto dove si trova la tua Arma Ramas e sei cosí in grado di recuperarla in fretta. Ma quando la tua mano si chiude nuovamente attorno ad essa, percepisci che un'altra entità potente e malvagia sta per rivelarsi.

Vai al **67**.

230

Mentre i banditi e il segugio si avvicinano, ti servi della tua Arte Ramastan della Sparizione per mascherare l'odore del tuo corpo. Il segugio si trova a circa 10 metri da te quando all'improvviso comincia a guaire e a sbavare, per poi lanciarsi d'un tratto in una corsa eccitata. Il tuo sesto senso ti avverte che la creatura ha fiutato l'acre aroma dei fiori di Dargorse che hai nello zaino.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **318**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **292**.

231

Osservi con torva soddisfazione la statua che cade verso i Drakkar appesi sulla scaletta, ma prima che possa entrare in collisione con il guerriero a capo della fila, la sua traiettoria viene deviata, e la struttura bronzea si schianta contro il parapetto e cade senza causare danno alcuno lungo la parete del camino. I Drakkar imprecano contro di te e si affrettano verso la piattaforma dell'osservatorio.

Vai al **180**.

232 *(fig. 14 alla pag. seguente)*

Il cuore colmo di inquietudine e il passo incerto, ti inoltri nella foresta morta di Helkona. La distesa di alberi pietrificati emana un forte odore di zolfo, e la luce perpetua delle Terre Desolate le conferisce un aspetto ostile e tenebroso. Guidato dai tuoi istinti Ramas, avanzi in direzione nord attraverso il labirinto avvelenato di tronchi contorti e di cespugli spinosi fino a quando un violento tremore che scuote e apre grosse crepe nel terreno non ti costringe a fermare i tuoi passi. Ti afferri a un ramo nodoso per non cadere, ma il legno marcito ti si frantuma tra le dita, facendoti crollare a terra. Accanto a te si apre una crepa nel terreno, e dalle cupe profondità della terra fuoriesce uno stormo di mosche nere giganti che si levano in aria, le ali grigie che emettono un alto ronzio. Capisci che le creature sono affamate e che si stanno preparando ad attaccare.

Se preferisci tentare di evitare il combattimento con lo stormo di mosche giganti, vai al **310**.
Se decidi di rimanere e difenderti, vai al **68**.

233

Messo in guardia dai tuoi sensi, lasci il pannello e ti allontani dall'alcova. Stai per imboccare la porta di ferro



(fig. 14) Dalla crepa nel terreno fuoriesce uno stormo di mosche giganti.

quando all'improvviso avverti delle voci provenienti dall'altra parte. Il sospetto e la curiosità ti spingono ad avvicinarti e a sbirciare con cautela dallo spioncino.

Vai al **223**.

234

Riesci a identificare la maggioranza delle polveri qui custodite: alcune di esse sono velenose, altre sono dei narcotici, altre ancora sono pozioni magiche. Delle ottanta e piú fiale stipate sulla libreria, soltanto due contengono sostanze curative. La prima è il Venell (una polvere curativa che restituisce 5 punti di Resistenza per dose se inghiottita con un pasto), e la seconda è il Tortwich (una sostanza salina che restituisce 3 punti di Resistenza se consumata dopo aver subito ferite in combattimento).

Nella stanza c'è una quantità di polveri sufficiente per 2 pozioni di ciascuna sostanza. Se decidi di prenderne una o piú, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **30**.

235

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che se rimani vicino al bordo della fessura ancora a lungo, i tuoi abiti e il tuo equipaggiamento finiranno col bruciarsi. Consapevole del pericolo, ti affretti lungo il friabile bordo della fessura nel tentativo di raggiungere la breccia nel muro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi

l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 25 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **336**.
Se va da 4 a 7, vai al **103**.
Se è 8 o piú, vai al **194**.

236

Lupo Solitario si accorge del pericolo e volge le mani tese verso la sfera infuocata, pronuncia le parole di un incantesimo del Regno Antico, ed ecco che un'improvvisa folata di vento fa deviare la traiettoria del proiettile fumante. Guardi con soddisfazione mentre la sfera e la sua catena esplodono sopra una via affollata, facendo piovere frammenti incandescenti sulle teste dei banditi di Hammerland, lí raggruppatisi per assistere alla vostra drammatica fuga.

Vai al **5**.



237

Il tuo attacco mentale confonde e irrita il segugio, spingendolo ad attaccare. Estrai in fretta la tua arma proprio nell'attimo in cui l'Akataz si stacca da terra per balzarti alla gola.

Akataz:
Combattività 25 Resistenza 20

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **293**.

Se vinci il combattimento in quattro scontri o piú, vai al **184**.

238

Quando cadi a terra tra le ossa e gli altri resti umani che ricoprono il pavimento di questa sala, la tua Arma Ramas ti scappa di mano e va a seppellirsi sotto una massa di detriti marcescenti. Ansioso di non perderla, avanzi carponi nel tentativo di recuperarla.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas, vai al **229**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto il rango richiesto dell'addestramento Ramas, vai al **334**.

239

Sentendoti riposato dopo la breve sosta, decidi di salire in cima ad un alto albero per cercare di capire dove ti trovi. I tuoi sforzi vengono premiati quando vedi le guglie delle torri di Gazad Helkona levarsi oltre i rami pietrificati della foresta a meno di 15 miglia in direzione nord-est: con un po' di fortuna, dovresti riuscire a raggiungere la fortezza in quattro ore.

Un'ora piú tardi ti imbatti in un ampio sentiero che attraversa tortuoso la foresta. Il fondo irregolare è solcato dalle impronte dei carri, e quando guardi piú da vicino, trovi tracce di traffico recente in entrambe le direzioni. Ai lati del sentiero scorgi dei cespugli spinosi ricoperti da bacche violacee.

Se vuoi esaminare le bacche violacee, vai all'**81**.

Se preferisci ignorarle e proseguire lungo il sentiero in direzione nord, vai al **120**.

240

Il tunnel ti conduce a un camino circolare, illuminato da una luce rossa intermittente. Sali il camino per mezzo di una scaletta a pioli e ti fermi per riposarti quando raggiungi un pianerottolo che si trova a metà strada tra la base del camino e la sua cima. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire la fuga, vai al **126**.

241

Esamini la serratura convinto di essere in grado di farla scattare, quando all'improvviso senti un rumore echeggiare nel tunnel alle tue spalle. Guardi ansiosamente indietro e vedi quattro Drakkar entrare nel refettorio: sono armati pesantemente, hanno appena imboccato il tunnel e il loro passo è a dir poco deciso. Devi allontanarti in fretta, perciò decidi di lasciar perdere la serratura e di tentare di attraversare il ponte levatoio con un balzo.

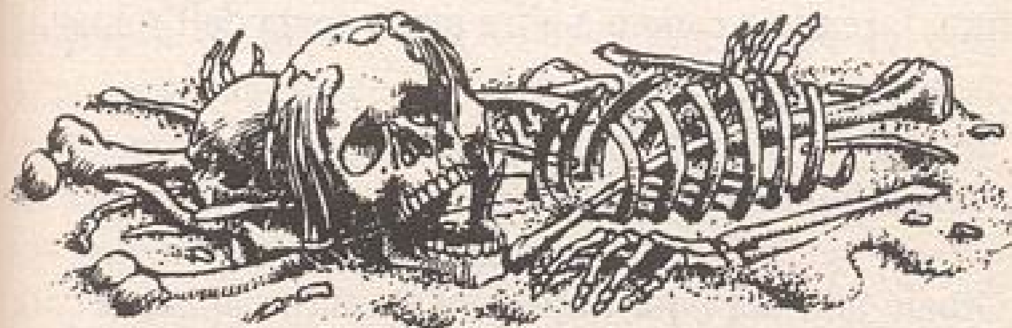
Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 25 o meno, togli 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **297**.
Se va da 4 a 8, vai al **316**.
Se è 9 o piú, vai al **114**.

242

La tua rete colpisce lo scudo del Drakkar e si attacca alla scaletta, bloccandola con le sue fibre resistenti simili al lattice. Il guerriero lascia andare lo scudo e grida ai suoi compagni di aiutarlo ad aprire un varco nella rete magica. Alcuni Drakkar rispondo immediatamente alla richiesta del loro capitano, salgono di corsa e cominciano a colpire la sostanza collosa, mentre altri rimangono appostati in basso e aprono il fuoco contro di te.

Vai al **180**.



243

L'ombra scura di Zorkaan si restringe e condensa fino a ridursi a una voluta di nebbia nera che vola minacciosamente sopra il corpo del negromante. La base appuntita del vortice penetra nel petto del negromante morto, e in un batter d'occhio ecco che Zorkaan ha assunto il controllo del cadavere di Xaol.

Se possiedi l'Amuleto Nero, vai al **156**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **222**.

244

La tua abilità e scaltrezza ti permettono di lasciare la sala senza essere visto. Imbocchi l'arcata e sali la prima

rampa di scale fino al pianerottolo del piano superiore. Qui ti fermi un attimo e senti i due Drakkar ancora intenti al loro gioco, del tutto ignari della tua presenza.

Vai al **6**.

245

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e punti la mano destra contro l'Urgaroh. Un attimo dopo un fascio crepitante di energia erompe dal tuo palmo aperto e colpisce al petto la creatura, facendola cadere a terra per la forza dell'impatto.

Per proseguire, vai al **148**.

246

Grazie alla tua Arte Superiore Ramas, capisci a cosa serve il tubetto metallico che hai appena trovato. Si tratta di un fischietto impiegato per chiamare e controllare i Kraan. Se decidi di tenere questo Fischietto per Kraan, ricordati di annotarlo sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti dello Zaino.

Per proseguire, vai al **232**.

247

Il segugio si ferma accanto al tuo nascondiglio e comincia a fiutare e correre in circolo, come se stesse dando la caccia alla propria coda. Alla vista di quello strano comportamento, i due banditi scoppiano a ridere, poi afferrano la bestia per il collo e la assicurano al guinzaglio. Ma quando fanno per andarsene, il cane si impunta, tira il guinzaglio e rifiuta testardamente di allontanarsi dalla statua.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **113**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **76**.

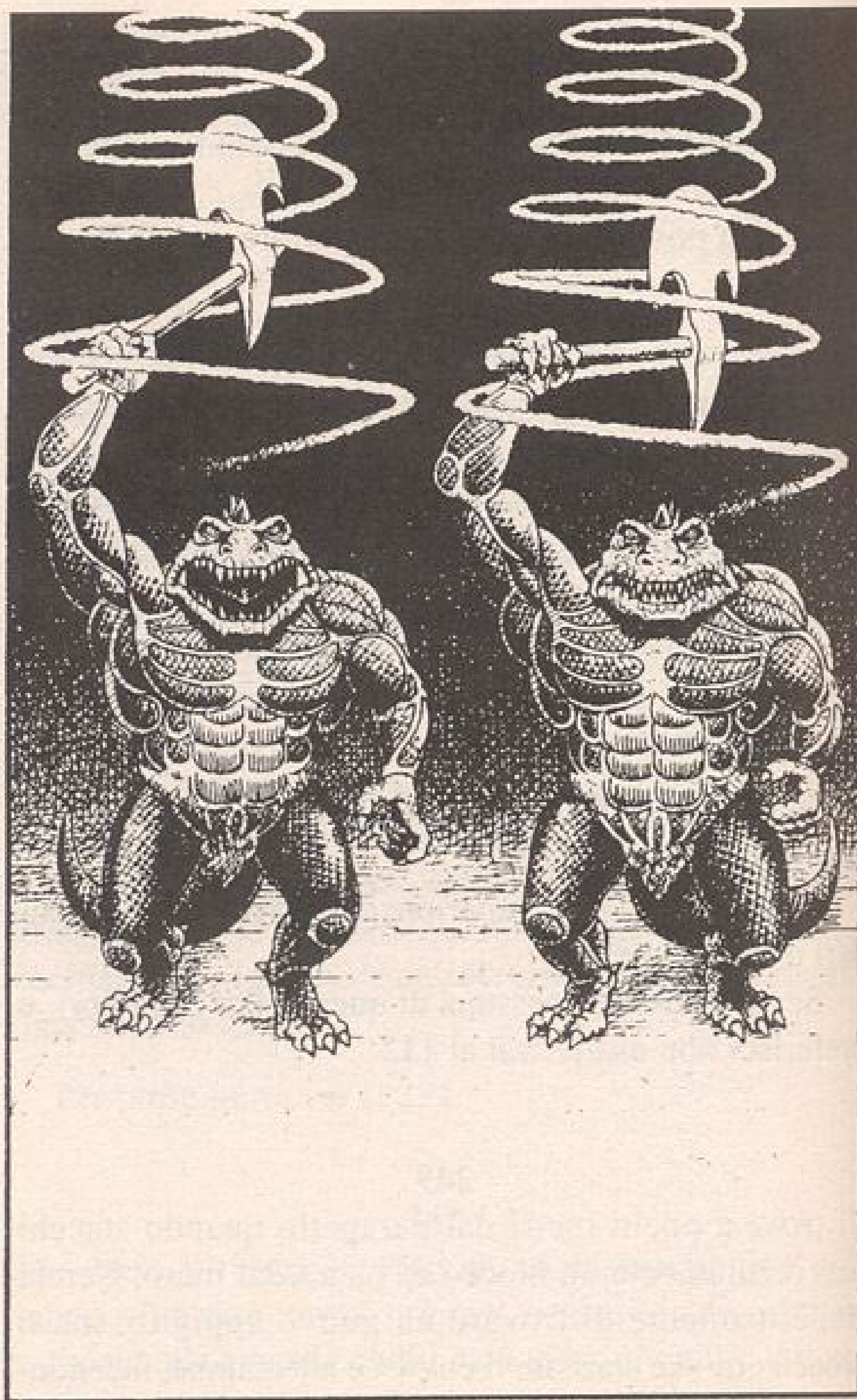
248

Estrai una freccia, la sistemi sulla fune dell'arco, prendi la mira contro la sfera di cristallo e rilasci la presa. Prima di colpire il bersaglio, però, il tuo dardo viene deviato da un'improvvisa folata di aria gelida. La corrente sovrannaturale si impossessa del tuo missile e lo costringe a invertire rotta. Fissi incredulo la freccia che hai scoccato solo pochi secondi or sono mentre essa sibila veloce e minacciosa proprio verso di te!

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **214**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **65**.
Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **112**.

249

Ti trovi a pochi metri dal parapetto quando stacchi inavvertitamente un blocco di pietra dal muro. Cerchi freneticamente di trovare un nuovo appiglio, ma il blocco che si è staccato ti colpisce alle gambe, facendoti cadere di sotto. Purtroppo atterri su una montagnola di rocce che si trova sul bordo del fossato, colpisci con la testa una pietra affilata e perdi conoscenza. Fortuna-



(fig. 15) Le due creature da incubo avanzano sulle gambe tozze e muscolose.

tamente, quando rotoli giú dalla montagnola e cadi nelle fiamme che riempiono il fossato, sei ancora privo di sensi.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a Gazad Helkona.

250 *(fig. 15)*

Senti l'aria caricarsi di correnti di potere magico e vieni percorso da brividi premonitori quando capisci di trovarti in grave pericolo. Poi un improvviso crepitio attira la tua attenzione verso i piedistalli gemelli.

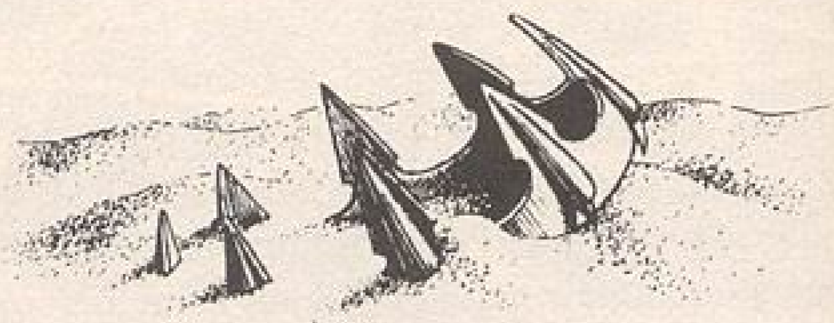
Le due colonne sono ora avvolte da spire di energia elettrica che intrecciano complicati arabeschi attorno alle superfici di pietra. A poco a poco i piedistalli perdono la loro solidità, si sciolgono e mutano forma. Poi, con una scarica di potere accecante, le spire crepitanti di energia scompaiono del tutto, e tu ti ritrovi a fissare due creature da incubo.

I due esseri tarchiati, simili a rettili mostruosi dalla dura pelle squamosa, avanzano lenti e inesorabili verso di te su grossi piedi artigliati, gli occhi crudeli che roteano nelle orbite come sfere di nebbia. La sala echeggia dei loro passi lenti e minacciosi mentre noti che entrambi i mostri sono armati di massicce asce da guerra che brandiscono con una facilità che ti spaventa e che rivela l'infinita forza dei loro avambracci muscolosi. Il sudore ti imperla la fronte, ma sfoderi deciso la tua Arma Ramas e ti prepari a combattere i due mostri da incubo.

Xaghash di Helkona:
Combattività 52 Resistenza 58

Se possiedi l'Arma Ramas *Castigator* aggiungi alla tua Combattività il bonus di punti previsto dalle sue proprietà uniche, ma solo per questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **116**.



251

Una pioggia di sassi incandescenti cade dal cielo, ferendoti il collo e le spalle: perdi 2 punti di Resistenza. Ti alzi immediatamente in piedi e corri alla cieca tra gli alberi nel disperato tentativo di sfuggire a questa pioggia di fuoco. Tutt'intorno a te, il bosco pietrificato si illumina e si accende di gocce di lava incandescente. Gli alberi crepitano ed esplodono mentre gli incendi si propagano a velocità allarmante. Non osi fermarti mentre corri attraverso le fiamme ruggenti in direzione nord.

Dopo un lasso di tempo che a te sembra lunghissimo, il tremore cessa e le fiamme ruggenti a poco a poco si spengono. Respirando a fatica, ti fermi a riposare in una piccola conca rocciosa. Ora devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (in questo caso non puoi servirti dell'Arte Superiore del Fiuto, non essendoci né flora né fauna a tua disposizione nella foresta pietrificata di Helkona).

Sentendoti riposato dopo la breve sosta, decidi di salire in cima ad un alto albero per cercare di capire dove ti trovi. I tuoi sforzi vengono premiati quando vedi le guglie delle torri di Gazad Helkona levarsi oltre i rami pietrificati della foresta a meno di 15 miglia in direzione nord-est: con un po' di fortuna, dovresti riuscire a raggiungere la fortezza in quattro ore.

Un'ora piú tardi ti imbatti in un ampio sentiero che attraversa tortuoso la foresta. Il fondo irregolare è solcato dalle impronte dei carri, e quando guardi piú da vicino, trovi tracce di traffico recente in entrambe le direzioni. Ai lati del sentiero scorgi dei cespugli spinosi ricoperti da bacche violacee.

Se vuoi esaminare le bacche violacee, vai all'**81**.
Se preferisci ignorare i cespugli e proseguire lungo il sentiero in direzione nord, vai al **120**.

252

Percorri la galleria con lo sguardo per assicurarti che i banditi fossero soli: fortunatamente il livello superiore della sala è completamente deserto, per cui sei sicuro che nessuno abbia assistito al vostro scontro. Per evitare che i corpi vengano scoperti, te li sollevi sulle spalle uno alla volta e li scaraventi oltre la ringhiera della galleria, facendoli piombare nella conca sottostante piena di lava, dove vengono rapidamente consumati dalle fiamme. Poi ti affretti verso le scale a chiocciola.

Una breve rampa di scale di ferro sale fino ad una lunga sala dal soffitto basso. Le pareti della sala sono decorate da affreschi rappresentanti esseri umani in schiavitú

che passano in fila, incatenati e a capo chino, davanti a un gruppo trionfante di signori della guerra Drakkar. All'altra estremità della sala vi sono tre porte identiche.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **107**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **174**.

253

La tua lama finisce anche il terzo dei tuoi avversari. Indietreggi ansando leggermente, rinfoderi l'arma e ti copri gli occhi ancora accecati con i palmi delle mani. Servendoti delle tue facoltà Ramastan della medicina, indirizzi i tuoi innati poteri curativi verso le pupille ferite, riparando velocemente i tessuti danneggiati. Quando ti torna la vista, la prima cosa che vedi sono i tre corpi dei banditi di Hammerland che giacciono ai tuoi piedi. Ansioso di nasconderli nel caso essi tradissero la tua presenza, li trascini verso l'altare e li nascondi nell'alcova, seppellendoli sotto la polvere e i calcinacci.

Se decidi di controllare i corpi dei banditi prima di nasconderli, vai al **109**. Altrimenti, vai al **290**.

254

La scarica di frecce si conficca in parte nel parapetto, e in parte passa sibilando oltre la tua testa. Un dardo vola tanto vicino da riuscire a strappare il collare della tua tunica e graffiarti la gola: perdi 1 punto di Resistenza.

Il sangue caldo cola sul tuo collo mentre ti tuffi istintivamente dietro al parapetto. Sei scampato all'attacco per un pelo, ma sai benissimo che i guerrieri Drakkar sono avversari decisi. Sai anche che devi fare qualsiasi cosa in tuo potere per impedire loro di raggiungere il tetto, poiché questa è la tua unica speranza di salvezza, se vuoi riuscire a scappare vivo da Gazad Helkona.

Per proseguire, vai al **220**.

255

Riconosci immediatamente il grido di Zorkaan il Divora-anime, e ti torna alla mente il ricordo vivido e terribile del combattimento che hai dovuto sostenere contro questa malvagia creatura soltanto una settimana fa, nella cittadella del Teschio di Tor. Consapevole degli enormi poteri psichici che Zorkaan possiede, chiami a raccolta le tue difese mentali per contrastare l'attacco cui molto probabilmente l'essere si sta preparando.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **59**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **191**.

256

Raggiungi le scale senza essere visto e sali di corsa fino al primo piano. Qui trovi una porta di legno percorsa da bande di ferro battuto. Al centro della porta c'è una maniglia nera e subito sopra un piccolo pannello con dei numeri. Esamini il pannello da vicino e capisci che esso controlla una serratura a combinazione numerica. Premendo i tasti secondo la corretta combinazione numerica, la serratura che chiude la porta si aprirà.

Servendoti del tuo sesto senso Ramas, scopri che la combinazione corrisponde alla distanza in miglia che hai

percorso a bordo del *Cloud-dancer* dal Monastero Ramas alle Colline Shezar, divisa per le 50 miglia che hai coperto a piedi dalle Colline Shezar a Gazad Helkona.

Se pensi di avere la combinazione giusta, vai al paragrafo contraddistinto dal numero che hai dato come risposta.

Se non riesci a rispondere al quesito, o se la tua risposta è sbagliata, vai al **195**.

257

L'asta colpisce il pianerottolo ed esplode con effetto devastante. Il nemico viene avvolto da una sfera incandescente di fiamme gialle e arancione, poi un'intera sezione del pianerottolo e delle scale esplode in un boato assordante. Fai scudo a Lupo Solitario con il tuo corpo mentre i frammenti di pietra si schiantano sulla cupola, e una cascata di schegge di vetro cade all'improvviso sulla piattaforma dell'osservatorio. Quando alla fine la polvere e i frammenti di vetro si sono depositati a terra, ti alzi in piedi e contempli la scena di distruzione che ti circonda.

Vai al **307**.

258

Prima che tu abbia il tempo di calarti il cappuccio sugli occhi per proteggerli dalla furia della tempesta di polvere, vieni colpito in pieno da una potente folata di sabbia e cenere: perdi 2 punti di Resistenza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **15.**
Se va da 5 a 9, vai al **159**.

259

La tua Arte Superiore ti permette di trovare la giusta modulazione e di trasformare il suono sgradevole in una nota stabile e costante. Il Kraan risponde immediatamente al richiamo, rinuncia all'attacco e torna a levarsi in volo verso i portali dell'alto soffitto. Continui a soffiare nel fischietto fino a quando il Kraan non si dirige verso una delle aperture e scompare nel cielo pieno di nuvole.

Vai al **209**.

260

Il tuo terzo colpo taglia in due il cadavere di Xaol all'altezza della vita. Per qualche attimo le gambe recise e il tronco con le braccia si contorcono con intensità maniacale sul pavimento, ma poi l'ombra di Zorkaan abbandona il cadavere, e le due metà del cadavere giacciono immobili e prive di vita. La voluta di vapore scuro che è Zorkaan fugge nei recessi piú alti della sala e scompare tra le travi del soffitto a volta. Percorri la struttura con tutti i sensi di cui disponi, ma non riesci a individuare il tuo avversario.

Guardi Lupo Solitario, ed egli ricambia lo sguardo, poi muove lentamente le pupille verso la sfera di cristallo, e tu capisci che ti sta chiedendo di distruggerla.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **248**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **347**.

continua

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **44**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai al **145**.

261

Il puzzo tremendo della latrina sta cominciando a farti venire la nausea. Piuttosto che tentare una seconda volta di aprire la porta, decidi di andartene. Una volta fuori, chiudi la porta principale e aspetti qualche minuto fino a quando la via non è nuovamente libera. Poi ti affretti verso la rampa di scale che conduce a un balcone al primo piano.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora va da 0 a 6, vai al **91**.
Se è 7 o piú, vai al **256**.

262

Apri la porta con il piede ed entri in un corridoio freddissimo che sale, per mezzo di una breve rampa di scale, ad una cucina illuminata dalla luce di alcune torce. La stanza ha pavimento e pareti coperte di piastrelle rosse ed è piuttosto spoglia. Trovi poco cibo, ma riesci ugualmente a raccoglierne a sufficienza per 2 Pasti. Poi, in cima a una scansia, vedi dei contenitori di vetro con piante, foglie e bacche di ogni tipo. Posi gentilmente Lupo Solitario sulla tavola prima di esaminare il contenuto dei vasi.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **163**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **79**.

263

Aspetti fino a quando il viale è libero prima di lasciare l'arcata e affrettarti oltre la porta di ferro. Non c'è serratura, perciò spingi il pesante portale con la spalla ed entri nella scura camera che si trova al di là di esso. Si tratta di una vasta sala dominata da un piedistallo circolare di pietra eretto proprio in mezzo al pavimento punteggiato di escrementi e ossa. Il soffitto è alto piú di 25 metri, e nella parte superiore delle pareti vi sono dei portali aperti attraverso i quali riesci a scorgere le nubi minacciose del cielo. Osservi la tetra sala e noti una rampa di scale con il soffitto ad arco che si trova proprio di fronte alla porta da cui sei appena entrato. C'è un'umidità calda e appiccicaticcia in questo luogo, e un puzzo che assomiglia molto a quello di carne marcescente.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **345**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **168**.

264 *(fig. 16)*

Con tuo grande orrore vedi un Kraan scendere verso una piattaforma esterna che corre attorno al perimetro della cupola. In groppa all'animale vedi un rettile nero con la testa ossuta che indossa una tunica nera e stracciata. La creatura balza giú dalla sella del Kraan, e dopo essersi inginocchiata sulla piattaforma spazzata dal vento, solleva un'asta di cristallo scintillante verso la cupola trasparente. Un fascio di luce crepitante erompe dalla cima



(fig. 16) Una sezione della cupola di vetro esplode all'improvviso.

dell'asta, e una sezione della parete di vetro esplode in un milione di schegge affilate come rasoi. Ti proteggi istintivamente il viso con l'avambraccio mentre le schegge di vetro volano in aria come proiettili, trascinate dalla forza dell'esplosione e dal vento fortissimo che soffia attorno all'osservatorio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora va da 0 a 3, vai al **128**.
Se va da 4 a 6, vai al **54**.
Se è 7 o piú, vai al **36**.

265

Colpisci ripetutamente la rete appiccicosa e riesci a liberarti, ma non abbastanza in fretta da evitare il primo attacco del ragno.

Skryza:
Combattività 48 — Resistenza 40

Non sottrarre alcun punto di Resistenza al punteggio del tuo avversario durante il primo scontro. E inoltre raddoppia ogni perdita di Resistenza da te subita (soltanto nel corso del primo scontro).

Puoi evitare il combattimento dopo cinque scontri andando al **21**.

Se vinci questo combattimento, vai al **340**.

266

Non appena i guerrieri-scheletro crollano sotto i colpi micidiali della tua arma, senti un fruscio alle tue spalle.

Ti volti, ed ecco che, con tua grande sorpresa, il lucchetto a combinazione scatta, come se una mano invisibile vi avesse inserito la numerazione corretta.

Per proseguire, vai al **105**.

267

Ti allontani dalla porta centrale e osservi le altre due.

Se decidi di esaminare la porta di sinistra, vai al **342**.
Se preferisci quella di destra, vai al **166**.

268

Sistemi velocemente la freccia sull'arco, tiri la fune e prendi la mira. Uno dei Drakkar si lancia in avanti per colpirti alla testa con il coltellaccio, ma la tua freccia trova il bersaglio prima che sia troppo tardi.

Mentre il guerriero cade a terra afferandosi il dardo conficcato nel petto, il suo compagno ti attacca di lato.

Guerriero Drakkar di Helkona:
Combattività 25 Resistenza 30

Se vinci questo combattimento, vai al **28**.

269

Ti muovi per evitare di venire investito dal missile, ma una potente ondata di forza magica ti colpisce al petto e un'esplosione di luce incandescente ti fa perdere i sensi. Il fascio di energia di Urgaroh penetra il tuo corpo da parte a parte, uccidendoti all'istante.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulla piattaforma dell'osservatorio di Gazad Helkona.

270

Intoni le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Levitazione* – e immediatamente senti che ti stai sollevando dalla polvere. Ti trovi a poco piú di due metri dal terreno quando reciti le parole di un altro incantesimo – *Rete* – e punti il palmo della mano destra verso un grosso masso che si trova nella parete della gola. Un flusso di liquido appiccicoso parte del tuo palmo e colpisce la roccia, permettendoti cosí di fermarti a mezz'aria. Tiri senza indugio la corda magica e ti avvicini al masso. Non appena i tuoi piedi toccano la liscia superficie di pietra, annulli entrambi gli incantesimi.

Le pareti della gola sono scoscese, ma i massi che le punteggiano ti rendono facile la risalita. Sali rapidamente verso l'estremità della gola, e trovi riparo accanto a una roccia sporgente. Ti sistemi in una piccola conca vicino a una colonna di pietra, e un attimo dopo un grido acuto proveniente da sopra la tua testa ti fa sobbalzare.

Vai al **295**.

271

Esamini la serratura di rame e giungi alla conclusione che potresti riuscire a forzarla, anche se non sarà un compito facile.

Se vuoi provare a forzare la serratura, vai al **57**.
Se preferisci non farlo, vai al **189**.

272

Ti sfili l'arco di spalla ed estrai una freccia dalla faretra. Carichi l'arco in fretta, e nell'attimo in cui la fune tocca le tue labbra, lasci partire il proiettile piumato contro la testa dell'Urgaroh.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **92**.
Se è 6 o piú, vai al **280**.

273

Estrai la Chiave di Ferro dallo zaino e la inserisci nella serratura. La chiave entra, ma quando cerchi di farla girare, si rompe rimanendo per metà incastrata nella serratura. A sfortuna si aggiunge sfortuna quando all'improvviso senti delle voci echeggiare nel tunnel alle tue spalle. Guardi ansiosamente indietro e vedi quattro Drakkar entrare nel refettorio: sono armati pesantemente, hanno appena imboccato il tunnel e il loro passo è a dir poco deciso. Devi allontanarti in fretta, perciò decidi di lasciar perdere la serratura e di tentare di attraversare il ponte levatoio con un balzo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 25 o meno, togli 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **297**.
Se va da 4 a 8, vai al **316**.
Se è 9 o piú, vai al **114**.

274

Stai cercando di sfilarti di spalla l'arco quando Lupo Solitario rivolge le mani tese verso la sfera. Pronuncia le parole di un incantesimo del Regno Antico, ed ecco che un'improvvisa folata di vento fa deviare la traiettoria del proiettile fumante. Guardi con soddisfazione mentre la sfera e la sua catena esplodono sopra una via affollata, facendo piovere frammenti incandescenti sulle teste dei banditi di Hammerland, lí raggruppatisi per assistere alla vostra drammatica fuga.

Vai al **5**.

275

La tua Arte Ramastan della Medicina alla fine riesce a vincere il potente veleno che è entrato in circolazione nelle tue vene e a ridurre il rigonfiamento attorno alla ferita, ma è un processo lungo e doloroso, che ti lascia molto debole: perdi 5 punti di Resistenza.

Vai al **330**.

276

Malgrado la pesante armatura che indossa, i fulminei riflessi del Drakkar riescono a bloccare il tuo missile: la freccia rimbalza sullo scudo del tuo avversario con un tonfo sordo, seguito dalle grida di "urrà" degli altri Drakkar. Spronato da questa prima vittoria, il guerriero avanza ancora piú speditamente, ansioso di raggiungerti e affrontarti sul parapetto dell'osservatorio.

Se possiedi un'altra freccia e desideri usarla, vai al **98**.

continua

Se non possiedi un'altra freccia, o preferisci non usarla contro il Drakkar, vai al **216**.

277

Estrai l'arco e una freccia, prendi la mira e fai partire il dardo contro il Kraan. La freccia si conficca nella gola della creatura, e l'improvviso dolore della ferita costringe il Kraan a interrompere l'attacco mortale. Gracchiando per il dolore e la rabbia, il grande volatile ferito vola in circolo attorno alla sala e poi si scaglia contro di te in un disperato tentativo di vendetta.

Kraan (ferito):
Combattività 32 Resistenza 38

Se vinci questo combattimento, vai al **157**.

278

Reciti in fretta le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controincantesimo* – e punti la mano destra contro il missile che avanza. Vi è un'esplosione di scintille luminose, ed ecco che la sfera mortale di energia evapora a pochi centimetri dal tuo viso.

Per proseguire, vai al **287**.

279

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale nel tentativo di costringere la creatura a desistere dal suo attacco. Purtroppo, però, il ragno gigante non dà ascolto ai tuoi comandi mentali, che anzi lo rendono ancora piú aggressivo: con un improvviso e terrificante mutamento di velocità, la creatura avanza verso il tuo nascondiglio. Osservi incredulo la rapidità con cui si muove il mostro, estrai l'Arma Ramas e ti prepari a respingere l'attacco.

Skryza:
Combattività 48 Resistenza 40

Puoi evitare il combattimento dopo cinque scontri andando al **21**.

Se vinci questo combattimento, vai al **340**.

280

La tua freccia sibila in aria e colpisce l'Urgaroh proprio in mezzo agli occhi. La forza dell'impatto scaraventa la creatura all'indietro, facendola cadere a terra. Rinfili l'arco in spalla e sfoderi l'Arma Ramas, poi ti affretti oltre la piattaforma con l'intenzione di finire il mostro una volta per tutte. L'Urgaroh grida per il dolore e si contorce sul pavimento mentre tenta di strapparsi la freccia dalla fronte. Quando il dardo si stacca dal suo cranio, la creatura dà in un ultimo grido raccapricciante, dopo di che il suo corpo si accende di fuoco spontaneo e arde per qualche minuto avvolto da un fumo nero e puzzolente.

Al di sopra del rumore del vento che entra dalle finestre infrante, senti delle grida irate e un rumore di passi affrettati. I Drakkar si sono nuovamente raggruppati e stanno risalendo le scale. Le loro fila si sono ingrossate di Giak e di banditi di Hammerland. Guidato dall'istinto, raccogli l'asta di cristallo che giace ai tuoi piedi e ti affretti verso la cima delle scale. Avverti il potere mal-

vagio della bacchetta magica, ma non sei sicuro di come scaricarlo contro il nemico che avanza.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **298**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **42**.



281

Ti servi dei tuoi poteri Ramastan della Sparizione per mutare i tuoi lineamenti in modo che il tuo viso assuma l'aspetto duro e brutale di un guerriero Drakkar. Poi ti cali il cappuccio sul viso e copri le insegne Ramas che adornano la fibbia del mantello. Avanzi baldanzosamente verso i due banditi, i quali indietreggiano incerti, temendo che tu stia per attaccarli.

"Toglietemi di torno questa bestiaccia!" gridi, indicando con il pollice il segugio tremante, "o farò rapporto a Xaol, scansafatiche incompetenti che non siete altro!"

La tua minaccia suona autentica e convincente, e i due banditi ti scongiurano di non dire niente al loro padrone. Si scusano umilmente per il comportamento del loro cane, che trascinano subito via. "Ah! Stupidi imbecilli!" grugnisci, mentre li guardi entrare nel tunnel che porta alla piattaforma esterna. Non appena li vedi scomparire, ti affretti senza indugio verso le scale a chiocciola.

Una breve rampa di scale di ferro sale fino ad una lunga sala dal soffitto basso. Le pareti della sala sono decorate da affreschi rappresentanti esseri umani in schiavitú che passano in fila, incatenati e a capo chino, davanti a un gruppo trionfante di signori della guerra Drakkar. All'altra estremità della sala vi sono tre porte.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **107**.

Altrimenti, vai al **174**.

282

Lord Rimoah ti augura buona fortuna mentre entri nella gabbia d'imbarco, pronto a farti issare a bordo della navicella volante. Banedon ti sta aspettando sul ponte di prua, e assieme salutate Rimoah mentre il *Clouddancer* comincia il suo viaggio. Ben presto il monastero scompare in lontananza mentre la navicella sale tra le nuvole e fa rotta verso i grigi monti Durncrag. Ti ritiri con Banedon nei suoi appartamenti, dove studiate attentamente le carte nautiche. Le Colline Shezar si trovano a mille miglia in direzione sud-ovest, e Banedon prevede di arrivarci dopo dodici ore di volo. Nel corso del viaggio, Banedon torna con la memoria all'anno PL 5075, quando venne rapito dai maghi Nadziranim e imprigionato nella fortezza di Kaag. Se non fosse stato per

il coraggio e la decisione di Lupo Solitario, di certo egli sarebbe morto lí dentro. Sebbene molto in pensiero per la salvezza dell'amico, Banedon è contento di poter ora salvare Lupo Solitario da una situazione simile. "Il compito che hai intrapreso sarà difficile e pericoloso" egli dice, "ma ti supplico, Grande Maestro, di non venire meno al giuramento che hai fatto di salvare il tuo capo". Lo assicuri immediatamente della fermezza delle tue intenzioni, indipendentemente dalle difficoltà e dai rischi che si frapporranno tra te e il successo della tua missione.

Poco prima del crepuscolo, il *Cloud-dancer* si avvicina a destinazione, una valle bassa al confine nord-orientale delle Colline Shezar vicino al limitare della foresta pietrificata di Helkona. Senti il grido della vedetta e sali lungo il ponte a osservare un panorama spoglio e desolante. Nel frattempo Banedon prende il comando della navicella e si prepara all'atterraggio. Mentre l'imbarcazione scende lentamente, tu fai correre uno sguardo ansioso sulle terre circostanti. Ad ovest, oltre le cime spoglie delle colline, una debole luce arancione illumina le nubi cariche di polvere, segno che il tramonto è ormai vicino. Avverti un forte odore di zolfo, e il sibilo e il borbottio lontano dei vulcani in attività conferisce un tratto ancora piú sinistro a quel panorama già di per sé inospitale.

Banedon fa atterrare con dolcezza il *Cloud-dancer* sul terreno liscio e polveroso. Mentre i suoi uomini sono impegnati nelle manovre di ancoraggio, egli ti aiuta a sbarcare.

"Buona fortuna, Grande Maestro" ti dice, mentre ti prepari a scendere la scaletta di corda. "Attenderò il segnale di Lupo Solitario con ottimismo. Ricorda, quando sarai riuscito a liberare il tuo capo, egli dovrà mettersi in comunicazione telepatica con me. Soltanto dopo aver ricevuto il segnale comincerò ad avvicinarmi a Gazad Helkona: porterò il *Cloud-dancer* al centro della città e aspetterò il vostro segnale. Che Ishir ti protegga".

Registri mentalmente le parole di Banedon e lo saluti prima di scendere a terra. Poi, dopo un ultimo gesto di saluto, ti avvii verso nord lungo la valle desolata. In lontananza scorgi una cresta ondulata di colline che si trova tra te e la foresta pietrificata di Helkona. Per raggiungere la tua destinazione finale, ovvero la fortezza situata nel cuore della foresta morta, devi prima attraversare quelle basse montagne. Ti fermi per qualche istante ad osservarle nella luce sempre piú tenue del crepuscolo e scorgi due punti in cui è possibile oltrepassarle: il primo è una stretta gola che taglia in due la catena, il secondo è un sentiero tortuoso e battuto dal vento che sale verso la cima.

Se decidi di avviarti verso la gola, vai all'**87**.

Se preferisci seguire il sentiero che sale verso la cima, vai al **304**.

283

Il rapido impiego delle tue facoltà salva il tuo equipaggiamento e i tuoi abiti dalle fiamme. Riesci a percorrere il difficile sentiero che costeggia il bordo friabile del fossato e poi a passare dentro la breccia, ma dopo che la polvere si è posata nuovamente a terra, scopri con disappunto che davanti a te si erge un altro muro. Questa

seconda barriera, costruita solo di recente per proteggere gli edifici interni della roccaforte dal calore dei fossati, è formata da blocchi rozzamente intagliati che quindi offrono numerosi appigli e appoggi, ma le pietre e la calce sono diventate friabilissime a causa del calore e tendono a sbriciolarsi al minimo tocco. Un tuo primo tentativo di scalare la parete fallisce quando un appoggio per il piede cede sotto il tuo peso, facendoti ruzzolare a terra: perdi 1 punto di Resistenza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **221**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **144**.

284

Il Drakkar grida per il dolore e lascia cadere lo scudo. Con tuo grande disappunto, lo vedi strappare la freccia dall'elmo e scagliarla con disprezzo sul pavimento. La cima della freccia è penetrata nel ferro dell'armatura, ma non abbastanza in profondità da causare una ferita seria. Il guerriero si volta e fa cenno ai suoi compagni, i quali esplodono in "urrà" di trionfo. Spronati da questa prima vittoria, i Drakkar imboccano le scale e prendono a salire verso la cupola dell'osservatorio.

Vai al **180**.

285

Servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa, riesci a far scattare la serratura. È stata comunque un'impresa ardua e complicata, che ti costa 2 punti di Resistenza.

Quando alla fine senti scattare la serratura, fai girare la maniglia, e la porta si apre silenziosamente a rivelare un'ampia sala. Entri, e la porta si chiude alle tue spalle con un tonfo secco.

Vai al **300**.

286

I tuoi sviluppati sensi Ramas ti avvertono che stai per cadere in un'imboscata. La minaccia, però, non proviene dalla ragnatela, bensí si trova alle tue spalle. Ti volti di scatto, appena in tempo per vedere che una sezione del terreno si sta aprendo come se fosse una grande botola. Da questa tana sotterranea fuoriesce lentamente un enorme ragno nero, la cui grande massa pelosa viene schiacciata tra le pareti dell'apertura mentre la bestia si solleva per uscire. Muovendosi su lunghe zampe veloci, il gigantesco insetto fa schioccare le fauci bavose e ti fissa con una miriade di piccoli occhi rosso-sangue che roteano e pulsano ipnoticamente.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **319**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **142**.

287

Lo shock di essere scampato alla morte per un soffio si trasforma rapidamente in rabbia. Ti affretti verso la sfera con l'intenzione di farla cadere dal piedistallo con un calcio, ma non appena alzi la gamba pronto a far partire il colpo, l'ombra nera di Zorkaan cade su di te e ti assale con un massiccio attacco psichico lanciato a distanza ravvicinata.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **185**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **296**.

288

Sali in fretta le scale e ti tuffi tra le colonne. Il campo di forze si è solo parzialmente ricaricato, ma anche cosí rimani stordito dal suo potere quando il tuo corpo penetra nella barriera invisibile: perdi 3 punti di Resistenza.

Stringendo i denti per il dolore causato dalla scarica elettrica, ti alzi in piedi a fatica e ti dirigi verso l'arcata e le scale che si trovano oltre le colonne di ossidiana.

Vai al **209**.

289

Infili in fretta la mano nella tasca e afferri l'amuleto incandescente. Il dolore ti corre dalle dita fino alla spalla quando la superficie bollente dell'artefatto ti brucia la carne (perdi 2 punti di Resistenza). Malgrado il dolore, tiri fuori l'amuleto dalla tasca e lo scagli lontano. L'oggetto vola in aria e poi cade a terra, esplodendo con un forte boato di fiamme al momento dell'impatto.

Vai al **172**.

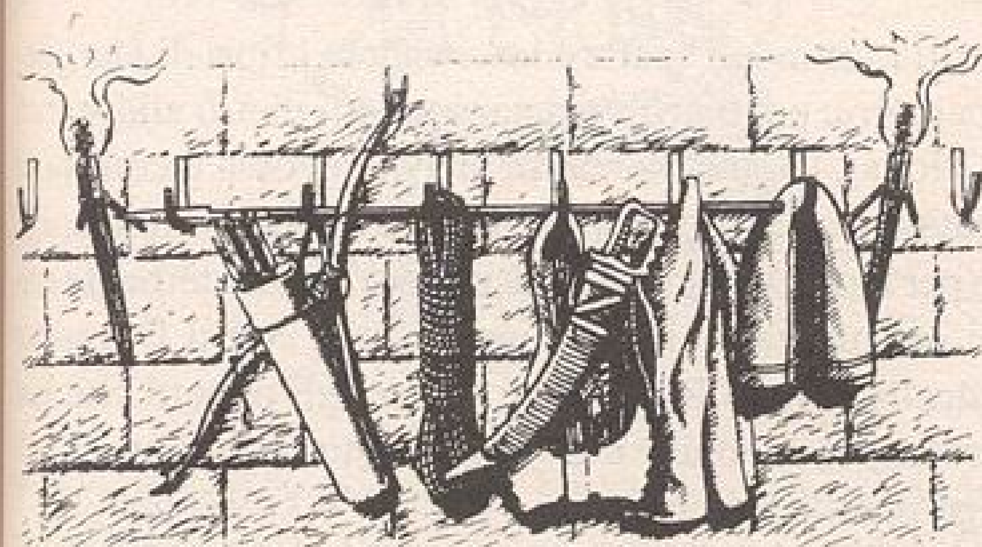
290

Lasci la stanza ed entri nella sala adiacente, fermandoti solo a chiudere la porta alle tue spalle. Non vi sono altri banditi qui, e quando fai correre lo sguardo sulle pareti e sul mobilio, capisci che questo è un refettorio usato dalle sentinelle e dai mercenari di Xaol. Scorgi dei resti di cibo ammucchiati sul tavolo, e la puzza acre del vino mescolata a quella dell'olio delle torce ammorba l'aria pesante della stanza.

Vedi una botola situata vicino all'imboccatura del tunnel, e quando la apri scopri che essa nasconde un camino. A giudicare dal puzzo che sale dall'apertura, intuisci che il camino scende in un fogna situata da qualche parte sotto il complesso di case in cui ti trovi.

Se decidi di ispezionare il refettorio, vai al **333**.

Se preferisci lasciare la sala imboccando il tunnel, vai al **55**.



291

Ascolti i passi dei Drakkar che si fanno sempre piú vicini mentre prepari l'incantesimo della Confraternita – *Rete* – sempre rimanendo nascosto. Se riuscissi a intrappolare il primo Drakkar nella tua rete-incantesimo, allora potresti indurre i suoi compagni a desistere dal-

l'attacco. Reciti tutta la formula dell'incantesimo tranne l'ultima parola, poi ti alzi in piedi, ti sporgi dal parapetto e punti la mano destra contro il Drakkar che avanza. Pronunci quindi la parola finale, ed ecco che un fluido colloso erompe dal tuo palmo aperto verso il viso del guerriero. Il Drakkar vede il grumo di fluido scendere verso di sé e solleva in fretta lo scudo nel tentativo di bloccarlo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **201**.
Se è 5 o piú, vai **242**.

292

Ti sfili lo zaino di spalla e lasci cadere i fiori di Dargorse per terra, poi ti affretti a nasconderti dietro alla statua piú vicina. Il cane da guerra arriva di corsa e comincia a fiutare tra i fiori. Proprio in quel momento ti accorgi che per terra ci sono altri due oggetti, evidentemente caduti dal tuo zaino mentre armeggiavi con il Dargorse (cancella dal tuo Registro di Guerra gli oggetti che hai annotato al secondo e al terzo posto nella lista degli Oggetti dello Zaino).

All'improvviso il cane emette un lungo guaito di dolore, e un attimo dopo il naso comincia a gonfiarglisi. I fiori contengono un potente irritante che ha infiammato le narici della bestia. Il segugio ulula dal dolore mentre i banditi osservano divertiti il suo naso che diventa sempre piú gonfio e sempre piú rosso. Mentre il cane ferito si allontana a balzi dalla statua, i banditi si fermano per scoprire la causa di tanta sfortuna.

Se decidi di lasciare il tuo nascondiglio per tentare di passare accanto ai banditi mentre questi sono intenti ad esaminare gli oggetti che hai perduto, vai al **327**.

Se preferisci rimanere dove sei, vai al **35**.



293

Il tuo colpo mortale zittisce l'Akataz, scaraventandolo all'indietro nella buia alcova da cui era uscito. Con l'arma ancora levata, avanzi nella nicchia e vedi il segugio steso su un mucchio di sacchi infestati dalle pulci. Servendoti della tua arma per scansare i cenci puzzolenti, seppellisci il cane sotto di questi prima di voltarti e correre verso le scale.

In cima alla rampa trovi una porta di legno percorsa da bande di ferro battuto. Al centro della porta c'è una

maniglia nera e subito sopra un piccolo pannello con dei numeri. Esamini il pannello da vicino e capisci che esso controlla una serratura a combinazione numerica. Premendo i tasti secondo la corretta combinazione numerica, la serratura che chiude la porta si aprirà.

Servendoti del tuo sesto senso Ramas, scopri che la combinazione corrisponde alla distanza in miglia che hai percorso a bordo del *Cloud-dancer* dal Monastero Ramas alle Colline Shezar, divisa per le 50 miglia che hai coperto a piedi dalle Colline Shezar a Gazad Helkona.

Se pensi di avere la combinazione giusta, vai al paragrafo contraddistinto dal numero che hai dato come risposta.

Se non riesci a rispondere al quesito, o se la tua risposta è sbagliata, vai al **195**.

294

Trovi la tua arma nel mucchio di resti putrescenti, ma solo dopo esserti graffiato accidentalmente la mano sulla sua lama affilata: perdi 1 punto di Resistenza.

Mentre ti alzi in piedi, all'improvviso capisci che un'altra entità potente e malvagia sta per fare la sua comparsa nella sala. Guardi istintivamente la sfera di cristallo, e il cuore accelera i battiti quando vedi che i vapori neri che turbinavano al suo interno stanno penetrando la superficie trasparente e uscendo dal loro simulacro. Le sinistre volute di nebbia nera si uniscono e volteggiano intorno al trono d'ossa, simili a un piccolo tornado. Poi, dal cuore del vortice nero si leva un grido terribile e sovrumano che ti ghiaccia il sangue nelle vene.

Se hai visitato la città di Duadon in una precedente avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine, vai al **255**.

Altrimenti, vai al **136**.

295

Ti servi delle tue arti Ramastan per intensificare la vista e controllare il cielo sovrastante. Quasi immediatamente scorgi due grandi creature con ali da pipistrello, scaglie verdi-grigiastre e lunghi becchi serrati che volteggiano sopra di te. Una delle due bestie stringe nel becco un grande oggetto, che l'altra sta tentando di strapparle. Il volatile serra gli artigli attorno al collo del rivale, costringendolo cosí ad aprire il becco e a mollare l'oggetto, che cade a terra e attera tra spruzzi di polvere proprio all'uscita della gola. Le creature continuano a lottare, attaccandosi furiosamente con i becchi e gli artigli, fino a quando non precipitano a terra, entrambe ferite mortalmente. Osservi con un misto di orrore e attrazione le due grandi bestie che cadono e ruzzolano a terra, ancora strette in un combattimento mortale.

Se decidi di andare a esaminare i resti delle creature, vai al **124**.

Se preferisci invece evitarle, vai al **75**.

296

Vieni avvolto da un fuoco psichico incandescente che ustiona ogni singola fibra della tua mente: perdi 3 punti

di Resistenza. Non fosse per l'effetto protettivo dell'Amuleto di Platino, l'assalto di Zorkaan ti sarebbe stato fatale.

L'effetto stordente dell'attacco a sorpresa ha danneggiato la parte della tua mente che controlla le tue facoltà Ramas. Oltre al danno psichico sostenuto, devi anche rinunciare all'uso di una delle tue Arti Superiori Ramas per il resto di questa missione. (Se riesci a concludere con successo la tua missione, allora potrai recuperare la disciplina Ramas che hai perduto e usarla nuovamente nella prossima avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine.)

Per proseguire, vai al **206**.

297

Attraversi il ponte di corsa e balzi piú in alto che puoi, ma calcoli male la distanza e non riesci a raggiungere l'altra metà del ponte. Mentre cadi, colpisci con la testa la superficie di ferro del ponte e precipiti all'indietro nel viale sottostante. Atterri malamente e ti rompi la gamba, mentre un secondo colpo alla testa ti fa perdere i sensi. Ti vengono cosí risparmiate le sofferenze della morte quando un grosso carro pieno di vettovaglie ti travolge.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

298

La tua Arte Superiore Ramas ti informa che l'unico modo per scaricare il potere malvagio racchiuso nell'asta è di romperla in due. Scagli perciò l'asta contro il nemico, che nel frattempo ha giú raggiunto il pianerottolo sottostante.

Vai al **257**.

299 *(fig. 17)*

Abbandoni il sentiero e ti dirigi verso la fortezza nascondendoti tra gli alberi pietrificati. Il perimetro attorno alla base di Gazad Helkona è stato segnato e scavato in modo tale da costituire un perfetto campo di fuoco per i suoi difensori. Entrare in questa area avrebbe significato un tempo andare incontro a morte sicura, ma ora le truppe della fortezza sono molto meno numerose di quelle che pattugliavano i bastioni durante il regno del Signore delle Tenebre Chlanzor, perciò sei certo di riuscire ad attraversare la zona e raggiungere la breccia senza essere visto.

Aiutato dalle tue arti Ramas della mimetizzazione, avanzi zigzagando nello spazio aperto e ti nascondi tra i blocchi di pietra ammucchiati alla base della torre in rovina. Una volta certo di non essere stato visto dalle sentinelle, sali sulla montagnola di pietre fino a raggiungere l'apertura, che si trova a circa due metri e mezzo dalla base. Qui ti accucci su una stretta sporgenza e sbirci dentro.

Seduto su un blocco di legno alla sinistra della finestrella vedi un essere con la testa di scimmia e la pelle spessa e nodosa, intento a ingurgitare rumorosamente una brodaglia grigia e densa da una tazza di pietra. Lo riconosci immediatamente: è un Krorn, una razza crudele e



(fig. 17) L'essere simile a un gorilla sta consumando il suo pasto.

ributtante di agarashi che vive nelle terre di Hammerland. Mentre il Krorn è intento a divorare avidamente la sua colazione, cerchi di trovare un modo per entrare nella sala senza che la creatura dia l'allarme.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **146**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **72**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **228**.

300

Ti ritrovi in piedi in una sala fiancheggiata su entrambi i lati da una fila di scheletri umani sull'attenti, le spine dorsali premute contro la parete di pietra, le dita scheletriche strette attorno a lance da guerra di diverso tipo e origine.

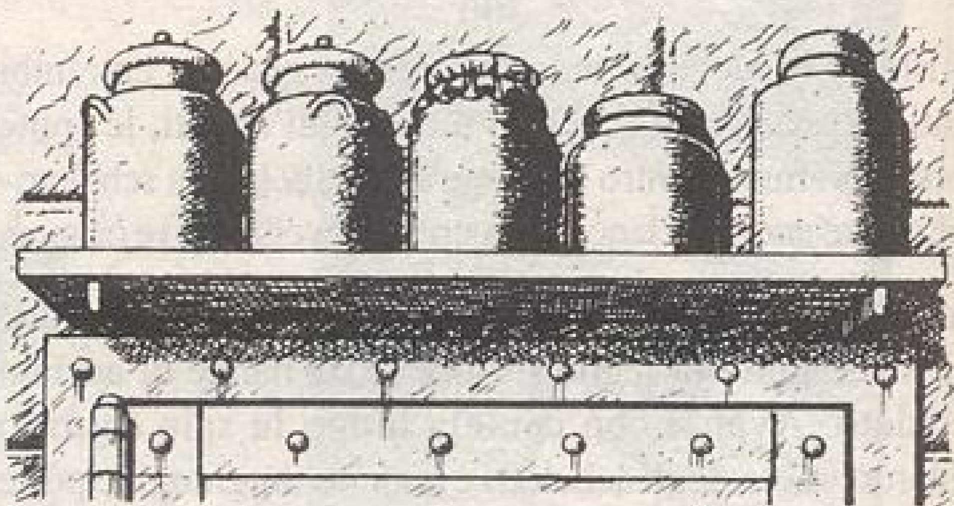
Dall'altra parte della sala illuminata dalle torce, vedi due massicce porte di legno rinforzate da bande di acciaio lucidato. Avanzi con cautela lungo la sala sotto lo sguardo vuoto degli scheletri e quando raggiungi le porte scopri che esse sono chiuse da un lucchetto a combinazione numerica. Un pannello di bronzo è sistemato su un disco circolare ed è numerato da 0 a 200. Poni il palmo della mano destra sulla porta, e un brivido di contentezza ti percorre la spina dorsale quando capisci che Lupo Solitario è tenuto prigioniero proprio dietro a quelle porte.

Con l'aiuto dei tuoi sensi Ramas, intuisci che la combinazione numerica che farà scattare il lucchetto equivale alla soluzione del seguente indovinello:

se A = 1, B = 2, C = 3, e cosí via per tutto l'alfabeto inglese, fino a raggiungere la Z = 26 (l'alfabeto inglese è ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ), qual è il totale numerico della fortezza di GAZAD HELKONA?

Quando pensi di avere trovato la soluzione giusta, vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.

Se la tua risposta è sbagliata, o se non riesci a risolvere l'indovinello, vai invece al **183**.



301

Reciti mentalmente le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Scudo* – e con il palmo della mano destra disegni in aria un cerchio proprio davanti a te. L'incantesimo ha appena fatto in tempo a materializzarsi quando il fascio colpisce e penetra la tua barriera magica con un'esplosione di scintille luminose. La traiettoria del fascio viene deviata dal tuo viso, ma vieni comunque colpito in pieno petto e scaraventato a terra con forza: perdi 4 punti di Resistenza.

Se sei sopravvissuto all'attacco, vai al **287**.

302

Cominci la tua ricerca sollevando il coperchio della cassapanca che si trova vicino alla porta. Il tuo sesto senso ti dice che essa non è chiusa a chiave e che non è protetta da trappole, e quando guardi dentro scopri perché: la cassapanca è piena di abiti lisi e sporchi. Un rapido esame di questi vecchi vestiti rivela la presenza di una Chiave di Rame (se decidi di tenerla, ricordati di annotarla sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti dello Zaino).

Passi poi ad esaminare l'altare e la buia alcova che si trova dietro ai resti di quest'ultimo. Incise nella parete curva, vedi molte rune di origine sconosciuta. Stai seguendo con il dito il profilo di una di esse quando all'improvviso scopri la presenza di un pannello segreto.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **169**.

Altrimenti, vai al **96**.

303

Guardi oltre la piattaforma di acciaio e il tuo occhio cade su una statua bronzea del Signore delle Tenebre Chlanzor, parzialmente nascosta da uno dei supporti del tetto. Un piano audace ti si disegna nella mente, e tu ti affretti verso la statua e ti metti in piedi dietro di essa. Le rotonde sembianze bronzee di Chlanzor sono molto

piú pesanti nella parte alta che in quella bassa, per cui quando spingi la statua con la spalla, questa si rovescia e rotola verso la scala. Senza indugiare nemmeno un attimo, ti affretti a darle un'altra spinta fino a farla cadere nel camino affollato di Drakkar.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **104**.
Se è 5 o piú, vai al **231**.

304

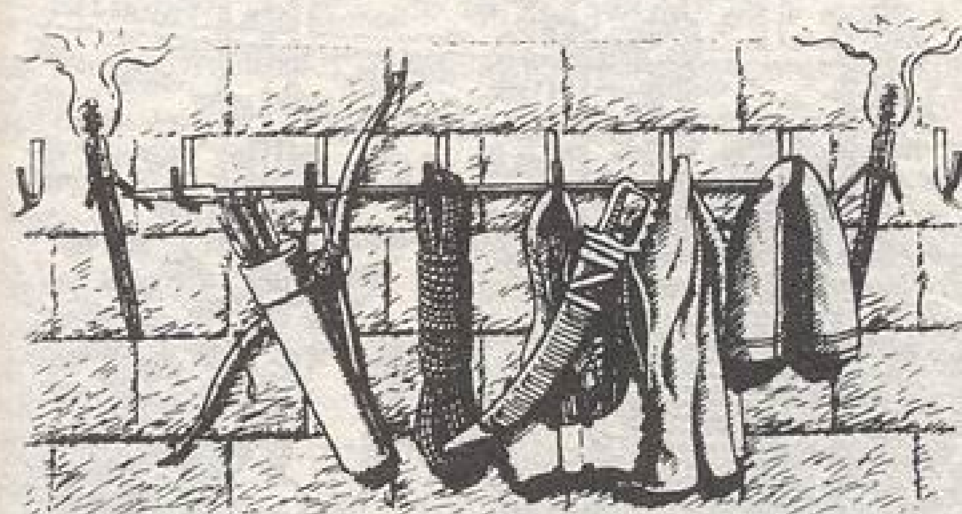
Un vento freddo si leva da nord mentre il crepuscolo lascia il posto all'oscurità. Le folate levano la polvere di zolfo in mulinelli veloci che percorrono zigzagando la valle prima di scomparire nell'oscurità che avanza. Prosegui con decisione verso il sentiero, il capo chino e il mantello stretto attorno al corpo per proteggerti dalla polvere che ti sferza gli occhi e il viso. Mentre ti avvicini alla cima, vedi una roccia sporgente che potrebbe offrirti un po' di protezione dalla tempesta di polvere.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano, vai al **170**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto il rango richiesto dell'addestramento Ramas, vai al **258**.

305

La massiccia porta di quercia è percorsa da borchie di ferro ed è assicurata da una grande serratura, anch'essa di ferro. Fai girare la maniglia e scopri che la porta è chiusa a chiave.

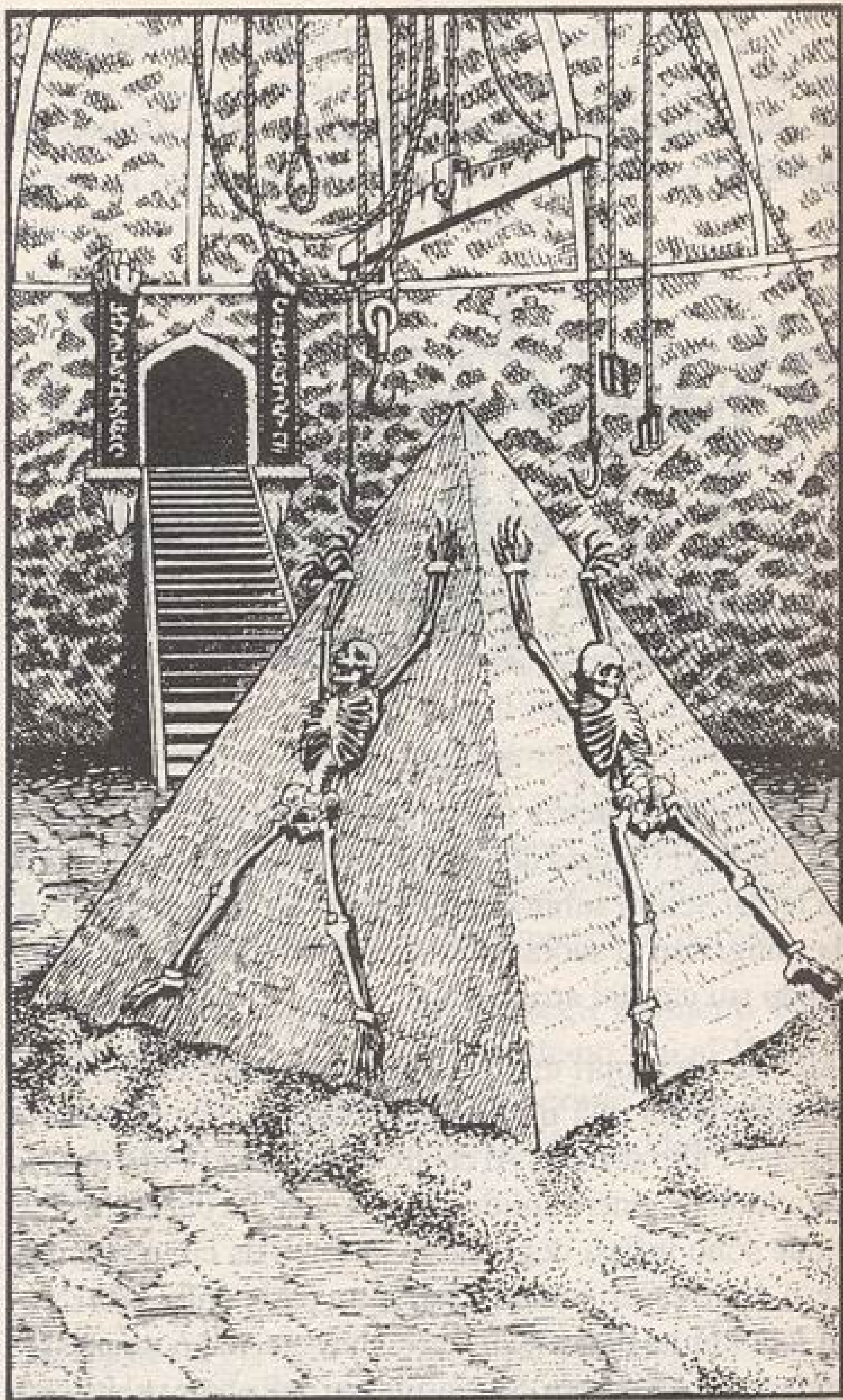
Se possiedi una Chiave di Ferro e desideri usarla, vai al **93**.
Se non possiedi questo Oggetto dello Zaino, vai al **203**.



306 *(fig. 18)*

Aspetti con pazienza fino a quando il viale non si libera, poi lasci l'arcata della torre e ti affretti verso la porta di ferro. Scopri subito che questa non è chiusa a chiave: la spingi con la suola dello stivale, ed essa si apre cigolando sui cardini arrugginiti.

All'interno scopri una vasta sala circolare, debolmente illuminata da una muffa fosforescente che incrosta le pareti e l'alto soffitto. Al centro della sala vi è una grande piramide di cenere solida. Su ciascuna faccia della piramide sono infissi degli anelli di ferro da cui pendono i resti di tre esseri umani. Dall'altra parte della sala scorgi una rampa di scale di ferro che sale verso un portale immerso nell'ombra. Su ciasun lato della buia uscita vedi due colonne di ossidiana dalle venature rosate sulle quali sono incise delle rune d'argento scintillante.



(fig. 18) Due scheletri umani sono appesi alla piramide.

Se decidi di avvicinarti alla piramide per esaminare gli scheletri, vai al **51**.

Se preferisci investigare il portale buio, vai al **135**.

307

La piattaforma dell'osservatorio è completamente ricoperta di pezzi di pietra e vetri infranti. Sbirci oltre il parapetto, e attraverso le volute di fumo che salgono dal camino, vedi che il pianerottolo sottostante non esiste piú: assieme alla parte superiore della scala, esso è stato trasformato nel mucchio di detriti che ora giace alla base del camino. I pochi nemici sopravvissuti all'esplosione non possono piú raggiungere l'osservatorio, ma mentre li osservi, intenti a recuperare i corpi dei compagni caduti, ti viene in mente che l'esplosione ha anche distrutto l'unica via d'uscita dal tetto che conoscevi.

Ti allontani dal parapetto e tenti nuovamente di far riprendere conoscenza a Lupo Solitario. Dapprima i segni non sono dei migliori: il respiro è affannoso e il viso è pallidissimo. Ma poi vedi che le pupille si muovono sotto le palpebre chiuse e capisci che sta uscendo dal coma.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **123**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **10**.

308

Aspetti che la via sia libera prima di attraversare la strada e affrettarti verso le scale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **91**. Se va dal 5 al 9, vai al **256**.

309

Fai ricorso alla tua Arte dello Scudo Psichico per erigere un muro difensivo attorno alla tua mente, poi ti prepari ad affrontare l'attacco. Malgrado le precauzioni che hai preso, quando infine Zorkaan fa partire contro di te i suoi poteri psichici, rimani scioccato dal potere e dalla ferocia dell'assalto. Barcolli sotto il bombardamento invisibile che riesce in parte a penetrare le tue difese mentali (perdi 3 punti di Resistenza), ma ti rifiuti di sottometterti al volere della creatura e riesci cosí a sopravvivere a questa durissima prova. Mentre l'attacco si indebolisce, senti esplodere l'ira e la rabbia di Zorkaan quando l'essere capisce che i suoi propositi di morte sono stati vanificati dalla tua formidabile forza di volontà.

Per proseguire, vai al **243**.

310

Ti alzi in piedi e ti tuffi a capofitto nella foresta, ma lo stormo di mosche giganti ti segue e ti attacca ripetutamente mentre cerchi di scansare l'intrico di rami e spine. Vieni punto due volte sulla schiena e sulla spalla (perdi 2 punti di Resistenza), e alla fine decidi di fermarti e contrattaccare.

Estrai l'Arma Ramas e ti volti verso lo stormo ronzante ma, con tua grande sorpresa, le mosche si disperdono e volano via prima che tu abbia il tempo di far partire il primo colpo. Dapprima pensi che sia stata la tua coraggiosa decisione ad averle spaventate, ma quando volgi lo sguardo verso nord, capisci qual è la vera causa della loro fuga.

Vai al **115**.

311

Facendo ricorso alla tua conoscenza della magia dei Regni Antichi, stringi le dita della mano destra e pronunci le parole dell'incantesimo – *Pugno Invisibile*. Poi punti il pugno chiuso verso il Kraan che sta calando in picchiata verso di te, e un attimo dopo la forza dell'antico incantesimo colpisce le fauci spalancate della creatura. L'attacco stordisce il tuo avversario, che, gracchiando per il dolore e per la rabbia, interrompe la picchiata e vola in circolo attorno alla sala. Poi, con un grido disperato di vendetta, si scaglia contro di te, deciso a finirti in un modo o nell'altro.

Kraan (con fauci ferite):
Combattività 32 — Resistenza 38

Se vinci questo combattimento, vai al **157**.

312

Conficchi la lama della tua Arma Ramas nella malta friabile, e facendo leva, apri il pannello. Proprio nell'attimo in cui questo si stacca dal muro dell'alcova, vi è un'improvvisa e accecante esplosione di luce bianca e un'assordante boato che ti scaraventa a terra: perdi 3 punti di Resistenza.

Mentre ti alzi in piedi, la porta di ferro si apre cigolan-

do, e tu capisci che tre uomini armati stanno entrando nella stanza e che stanno già avanzando verso di te. Non riesci a vedere chi sono perché i tuoi occhi sono ancora accecati dalla luce dell'esplosione, perciò per combatterli devi fare affidamento soltanto sugli altri tuoi sensi, non sulla tua vista.

Banditi di Hammerland:

Combattività 32	Resistenza 36

A causa della tua momentanea cecità, devi ridurre la tua Combattività di 15 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **253**.

313

Lupo Solitario apre gli occhi, e un debole sorriso gli increspa le labbra smunte quando vede il tuo viso chino sul suo.

"Cosí, sono ancora vivo" dice, con tono di gentile sorpresa. "Naar sarà deluso".

Solleva le braccia, e tu lo aiuti a rimettersi in piedi. Lupo Solitario si guarda attorno, e tu capisci che la sua agile mente sta registrando ogni dettaglio. Poi abbassa la mano all'elsa della sua arma ed emette un sospiro di sollievo quando capisce che la Spada del Sole è ancora al suo fianco.

"È merito della mia spada tutto questo?"

"Sí, mio signore" rispondi. "La tua rapida reazione ha consegnato Zorkaan al regno della morte e mi ha salvato la vita. E per questo ti sarò sempre debitore".

"E io devo la mia vita a te, Grande Maestro" ti risponde lui. "Se non fosse per il tuo coraggio, ora sarei morto".

Informi rapidamente Lupo Solitario che il Capo della Corporazione Banedon e il suo vascello volante sono nascosti tra le Colline Shezar, in attesa del segnale telepatico. Egli segue con attenzione le tue parole e china il capo biondo in cenno d'assenso, poi chiude gli occhi, ed ecco che un'esplosione di potere psichico si invola dalla mente di Lupo Solitario verso le Colline Shezar. Un attimo dopo il tuo leader riapre gli occhi e sorride.

"Fatto" dice con fare sicuro. "Banedon sarà qui tra poco. Vieni, prepariamoci al suo arrivo".

Per proseguire, vai al **110**.



314

Fai disperatamente ricorso alle tue Arti Ramastan dello Scudo Ramas per proteggerti la mente dal potente e improvviso attacco psichico. Le tue difese entrano immediatamente in azione e formano un muro che respin-

ge l'assalto, ma non prima che tu abbia subito un doloroso trauma psichico: perdi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **70**.

315

Sbirci oltre la porta e scorgi le vie lastricate che si trovano al di là del cancello principale. Alcuni banditi di Hammerland stanno estraendo secchi di acqua grigia e sporca da un pozzo che si trova vicino alla parete sud, mentre una pattuglia di guerrieri Drakkar li oltrepassa con fare minaccioso, le spade posate con noncuranza sulle spalle.

Controlli le strade della città-fortezza e noti che non vi sono abitazioni. Gli edifici di Gazad Helkona sono raggruppati in quattro vasti complessi esagonali, ciascuno sovrastato da guglie e minareti. Gli esagoni sono collegati gli uni agli altri da lunghi ponti che si inarcano sopra gli ampi viali sottostanti. Al centro della roccaforte vi è la massiccia cittadella ottagonale. Un'ampia strada sale verso la saracinesca di ferro, sorvegliata da piú di cinquanta sentinelle armate. Mentre la osservi, percepisci chiaramente una forte concentrazione di male proveniente dall'interno delle mura nere come la pece. Il piano piú alto è dominato da un osservatorio con il tetto a cupola che emette una luce rossa pulsante. Il tuo sesto senso ti dice che Lupo Solitario è tenuto prigioniero da qualche parte lí dentro, una consapevolezza che aumenta il tuo desiderio di liberare il tuo leader.

L'ingresso alla cittadella è troppo pesantemente sorvegliato per permetterti di entrare: il rischio sarebbe troppo alto. Decidi perciò di penetrare nella costruzione attraverso uno dei ponti che la collegano ai complessi residenziali circostanti. Il gruppo di case piú vicino si trova a circa 100 metri da te, e vi sono due accessi possibili: un grande portale di ferro al piano terra, e una scalinata che sale verso un pianerottolo a balcone.

Se decidi di dirigerti verso il portale di ferro, vai al **162**.

Se preferisci imboccare la scalinata, vai al **308**.

316

Attraversi di corsa lo stretto ponte e balzi nel vuoto, ma il tuo salto è mal calcolato e vai a sbattere contro il bordo dell'altra metà del ponte, che si trova piú in basso. L'impatto ti stordisce (perdi 2 punti di Resistenza), ma con la forza della disperazione riesci ad afferrarti al bordo e a non cadere nel viale sottostante.

Il fiato corto e il cuore che ti batte all'impazzata, riesci a issarti lentamente sul ponte, poi ti alzi in piedi e corri verso la piattaforma della cittadella. Qui ti fermi un attimo a riprendere fiato, poi controlli che la via sia libera e infine entri nella cittadella di Gazad Helkona.

Vai al **200**.

317

La fulminea reazione del Drakkar viene impedita dalla pesante armatura che egli indossa, e la tua freccia gli si conficca in gola prima che egli abbia il tempo di proteggersi con lo scudo. Lamentandosi debolmente per il dolore, il guerriero cade all'indietro e precipita nel ca-

mino, trascinando con sé i propri compagni ed atterrandoli come birilli. Quelli che non vengono travolti dal Drakkar o dalla statua di Chlanzor aprono immediatamente il fuoco contro di te e ti costringono a cercare riparo dietro al parapetto. Mentre ti accucci accanto a Lupo Solitario, un verso acuto risuona all'improvviso dalla piattaforma dell'osservatorio, e quando volti lo sguardo, il sangue ti si ghiaccia nelle vene.

Vai al **264**.



318

Ordini mentalmente al segugio di continuare la sua corsa e oltrepassare il tuo nascondiglio, ma proprio in quel momento i due banditi gridano al cane di tornare indietro. Confuso per gli ordini contrastanti che sta ricevendo, la bestia comincia a scuotere la testa e a uggiolare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 1 punto al numero che hai estratto per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Sentinella Ramas.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **141**.
Se va da 5 a 7, vai al **247**.
Se è 8 o piú, vai al **152**.

319

Grazie ai tuoi poteri mentali, riesci a resistere al tentativo del ragno di ipnotizzarti. La creatura capisce che sei immune al suo sguardo e comincia a dare segni di nervosismo. Solleva le grandi zampe pelose anteriori e fa partire un fluido chiaro da un'apertura che ha sotto la mascella. Ti tuffi a terra in tempo per evitare il liquido colloso, che va cosí a colpire un tronco alla tua sinistra senza causarti danno alcuno. Mentre ti affretti a cercare riparo dietro a un grosso ramo caduto, il ragno gigante ti fissa furibondo e avanza verso di te muovendosi veloce sulle lunghe zampe pelose.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **207**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **324**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **190**.

Se non possiedi né un Arco né nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarli, vai al **279**.

320

Con il respiro pesante e affannoso raggiungi la cima delle scale e avanzi a fatica verso la piattaforma di acciaio. Attraverso le finestre giganti che avvolgono il tetto dell'osservatorio, contempli per qualche attimo la tetra città di Gazad Helkona e ti stupisci del suo sinistro splendore. Gli archi circostanti di pietra e di ferro sono illumi-

nati da ondate baluginanti di luce color porpora. La luce viene emessa da un enorme oggetto di cristallo sistemato in cima alla cupola dell'osservatorio. Si tratta di una gemma magica collocata lassú dai Nadziranim, i maghi malvagi del Signore delle Tenebre Chlanzor, per fungere da faro-guida ai temibili squadroni di Kraan. Mentre fissi la pietra maledetta, trai conforto dal pensiero che presto essa potrebbe aiutare il Capo della Corporazione Banedon a guidare il *Cloud-dancer* fino all'osservatorio.

Sistemi Lupo Solitario dietro al parapetto vicino la cima delle scale e poi getti un'altra occhiata nel camino. Vedi che i guerrieri Drakkar si sono appostati sul pianerottolo sotto di te e che stanno aspettando l'occasione giusta per scagliarti contro le loro frecce.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 15 o meno, togli 2.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **137**.
Se va da 4 a 6, vai al **254**.
Se è 7 o piú, vai al **46**.

321

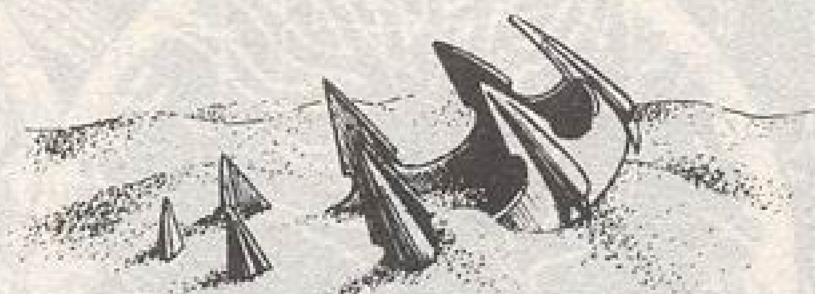
Il dolore che ti esplode nel petto ti fa reagire immediatamente. Estrai l'Arma Ramas dal fodero e sferri al goffo Krorn un colpo ben assestato, che gli procura una mortale ferita al cuore. Ciononostante la fatica dell'attacco ti toglie le ultime forze: cadi a terra, respirando a fatica.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **138**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **275**.

322

Malgrado gli sforzi, non riesci a far scattare la serratura. Con riluttanza, ti allontani dalla porta di sinistra e osservi le altre due.

Se decidi di esaminare la porta centrale, vai al **218**.
Se preferisci quella di destra, vai al **166**.



323

Stai per scagliare l'asta quando un'improvvisa e accecante esplosione ti fa perdere i sensi. Il fascio di energia di Urgaroh penetra il tuo corpo da parte a parte, uccidendoti all'istante.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulla piattaforma dell'osservatorio di Gazad Helkona.

324

Pronunci a bassa voce le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e punti il braccio destro contro il ragno gigante. Un fascio crepitante di



(fig. 19) Il vapore nero sta uscendo dalla sfera di cristallo.

energia balza dal tuo dito e colpisce il cranio della creatura, che emette un alto grido di dolore. Il tuo attacco magico ha danneggiato il ragno gigante, ma non è riuscito a fermarlo: reso ancora piú aggressivo dal dolore e dalla rabbia, esso avanza verso di te con un improvviso e terrificante mutamento di velocità. Per la frazione di un secondo osservi incredulo la rapidità con cui si muove il titanico insetto, poi estrai l'Arma Ramas e ti prepari a respingere l'attacco.

Skryza (ferito):

Combattività 45 Resistenza 40

Puoi evitare il combattimento dopo cinque scontri andando al **21**.

Se vinci questo combattimento, vai al **340**.

325 *(fig. 19)*

Mentre stai cercando di rialzarti in piedi, all'improvviso capisci che un'altra entità potente e malvagia sta per fare la sua comparsa nella sala. Guardi istintivamente la sfera di cristallo, e il cuore accelera i battiti quando vedi che i vapori neri che turbinavano al suo interno stanno penetrando la superficie trasparente e uscendo dal loro simulacro. Le sinistre volute di nebbia nera si uniscono e volteggiano intorno al trono d'ossa, simili a un piccolo tornado. Poi, dal cuore del vortice nero si leva un grido terribile e sovrumano che ti ghiaccia il sangue nelle vene.

Se hai visitato la città di Duadon in una precedente avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine, vai al **255**.

Altrimenti, vai al **136**.

326

Servendoti della tua Arte Superiore degli Elementi, dai origine a un vapore nebbioso che si leva lentamente da una mangiatoia di pietra sistemata subito oltre la porta principale. I Drakkar si accorgono di quello strano vapore e abbandonano i dadi per andare a vedere di cosa si tratta. Nascosto dietro alle colonne, riesci ad attraversare la stanza senza essere visto e a imboccare l'arcata. Sali le scale fino a raggiungere il pianerottolo del piano superiore, ti fermi per un attimo e senti che i due guerrieri Drakkar stanno tornando al loro gioco dei dadi.

Per proseguire, vai al **6**.



327

Ti allontani in punta di piedi dalla statua senza essere visto, ma ecco che all'improvviso il segugio emette un acuto ululato, e i banditi si voltano proprio dalla tua parte. Ti vedono, e con gli occhi spalancati per la sorpresa, avanzano verso di te facendo scendere lentamente le mani verso l'elsa delle spade che portano infilate nella cintura.

Se decidi di tentare comunque di oltrepassare i banditi con un bluff, vai al **281**.
Se preferisci attaccarli, vai al **2**.

328

Ti getti a terra per toglierti dalla traiettoria del fascio crepitante, che però riesce ugualmente a colpirti di striscio alla spalla, bruciandoti la pelle: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **287**.

329

Imprecando contro la malasorte, ti alzi in piedi a fatica e dai inizio ad un secondo tentativo di arrampicata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi una Corda, aggiungi 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **249**.
Se è 5 o piú, vai al **94**.

330

Quando ti sono tornate le forze, controlli rapidamente la stanza e scopri i seguenti oggetti:

Chiave di Ferro
Spada
Alabarda (Lancia)
Cibo a sufficienza per 1 Pasto
2 Corone d'Oro
2 Frecce

Dopo aver completato la ricerca, lasci la stanza attraverso una porta di ferro, che ti chiudi alle spalle. Una stretta scala a chiocciola ti conduce al pianoterra e di fronte a un'altra porta anch'essa non chiusa a chiave. Con cautela la socchiudi e sbirci oltre.

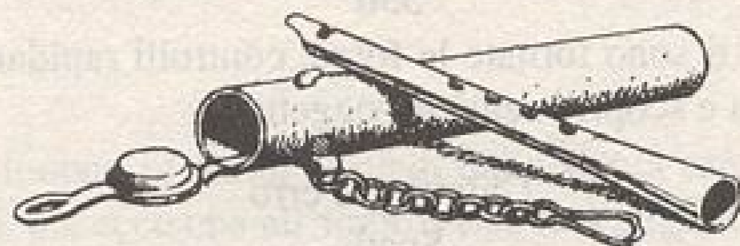
Vai al **315**.

331

Fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi e raccogli la polvere del pavimento in una sfera compatta che scagli in mezzo alle due colonne di ossidiana. Avverti un forte *crack!*, e un lampo brillante di luce bianco-azzurra illumina la sala quando il proiettile di polvere fa scattare il campo di forze magico.

La violenta esplosione di energia è seguita da un silenzio improvviso e totale. Dopo qualche attimo senti un lieve ronzio, e il tuo sesto senso Ramas ti avverte che il campo di forze si sta ricaricando.

Vai all'**89**.



332

Le reazioni del Drakkar sono fulminee, malgrado l'ingombro della pesante armatura. La tua sfera invisibile colpisce lo scudo, ma non causa altro danno al tuo avversario. Il Drakkar impreca contro di te mentre guarda cadere a terra il suo scudo da guerra preferito, poi prosegue la sua risalita, deciso a raggiungerti sulla piattaforma dell'osservatorio.

Vai al **180**.

333

Una rapida ispezione del refettorio svela la presenza dei seguenti oggetti:

Cibo a sufficienza per 2 Pasti
3 Frecce
2 Spade
1 Ascia
1 Pugnale
Candelabro
Boccale di Peltro
Forchetta
Bottiglia di Vino
Torcia

Se decidi di prendere uno o piú degli oggetti qui sopra elencati, ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.

Per lasciare il refettorio, vai al **55**.

334

Armeggi freneticamente nell'ammasso di putridi resti in cerca della tua preziosa lama Ramas.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi

l'Arte Superiore della Telegnosi, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **49**.
Se va da 5 a 8, vai al **294**.
Se è 9 o piú, vai al **132**.



335

Sali lungo la parete della gola scoscesa e ti accucci vicino a un grosso masso. Aspetti pazientemente che le grida cessino, ma invece esse si fanno sempre piú forti. Temendo di finire tra le fauci di qualche mostro nascosto nel buio del cielo, intensifichi la vista e sbirci da oltre il tuo nascondiglio tra le nuvole cupe e tempestose. Quasi immediatamente scorgi due grandi creature con ali da pipistrello, scaglie verdi-grigiastre e lunghi becchi serrati che volteggiano sopra di te. Una delle due bestie stringe nel becco un grande oggetto, che l'altra sta tentando di strapparle. Il volatile serra gli artigli attorno al collo del rivale, costringendolo cosí ad aprire il becco e a mollare l'oggetto, che cade a terra e attera tra spruzzi di polvere proprio all'uscita della gola. Le creature continuano a lottare, attaccandosi furiosamente con i becchi e gli artigli, fino a quando non precipitano a terra, entrambe ferite mortalmente. Osservi con un misto di orrore e attrazione le due grandi bestie che cadono e ruzzolano a terra, ancora strette in un combattimento mortale.

Se decidi di andare a esaminare i resti delle creature, vai al **43**.

Se preferisci invece evitarle, vai al **106**.

336

Sei a pochi metri dalla breccia quando all'improvviso il bordo del fossato cede sotto il tuo peso. Cadi a testa all'ingiú nell'abisso di fiamma.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nella terra di Gazad Helkona.

337

Tiri indietro la fune e scocchi l'asta magica verso la scala affollata di nemici proprio come se fosse una freccia. L'asta colpisce il pavimento a pochi centimetri dal punto in cui si trovano i guerrieri Drakkar a capo della truppa d'assalto e un attimo dopo lascia partire una scarica d'energia dagli effetti devastanti.

Vai al **77**.

338

Inserisci la Chiave di Rame nella serratura e la giri in senso antiorario. Il meccanismo è un po' rigido, ma la chiave è quella giusta, e la serratura si apre con un forte *click*. Spingi la porta con cautela ed entri in un'ampia sala costruita interamente di lastre di marmo nero. Una

strana luce color ambra illumina la parte piú alta delle pareti e il soffitto a volta, una luce proveniente da alcune torce dorate infisse nelle pareti. Due grandi piedistalli sono collocati al centro della sala, e su ciascuno di essi è posato un teschio. Mentre ti avvicini ai piedistalli, senti la porta chiudersi alle tue spalle. Ti volti di scatto e vedi che non vi è serratura sul lato interno della porta: la sua superficie nera è liscia e lucida e si confonde con il tetro colore dei muri.

Per proseguire, vai al **250**.

339

I corpi privi di vita dei Drakkar giacciono ammassati contro la porta, impedendo a quest'ultima di chiudersi e permettendo cosí alla luce grigiastra di Gazad Helkona di penetrare nel buio di una stanza che si trova piú avanti. Trascini per i piedi i guerrieri morti nella sala vuota e li nascondi dietro l'ombra di una delle colonne che sorreggono l'alto soffitto. Poi chiudi la porta prima di accingerti a esplorare ulteriormente la sala.

Le pareti circolari sono decorate da scudi ammaccati e stendardi stracciati, il triste bottino di qualche battaglia della Guerra delle Terre Desolate. Illuminato dalla fiamma solitaria di una Lanterna ad olio, vedi un rozzo tavolo di legno e due sedie nel mezzo della sala. Un paio di Dadi d'osso sono posati sul tavolo, mentre due Lance giacciono sul pavimento accanto ad esso. (Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti nello Zaino, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.) Stai percorrendo con lo sguardo le pareti quando noti di fronte a te, dall'altra parte della stanza, una scalinata con il soffitto ad arco. Attraversi la stanza con cautela e sali al piano superiore.

Vai al **6**.

340

Lo Skryza emette un grido assordante quando l'ultimo colpo mortale della tua arma Ramas gli toglie la vita. Le lunghe zampe pelose cedono, e il grosso corpo nero si schianta a terra, macchiando il terreno polveroso dello scuro icore che fuoriesce dalle molte ferite. Le zampe del ragno continuano ad agitarsi in movimenti convulsi per diversi minuti anche dopo la morte del mostro.

Ti allontani in fretta dalla carcassa dell'insetto e un attimo dopo avverti l'alto ronzio delle mosche giganti che si stanno raggruppando per tornare all'attacco. Sospetti che ad attirarle sia l'acre odore del sangue dello Skryza, ma capisci anche che sono mosse dalla sete di vendetta: per anni lo Skryza ha intrappolato e divorato migliaia di mosche loro simili, e ora per loro è finalmente giunto il momento di regolare i conti.

Prima che le mosche abbiano il tempo di raggiungerti, scappi nella foresta. La presenza delle ragnatele ti impedisce di dirigerti a nord verso Gazad Helkona: sei costretto ad aggirarle e a proseguire in direzione est. Per cinque ore cammini ininterrottamente prima di concederti una sosta vicino al tronco di un albero caduto. Ora devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza (in questo caso non puoi servirti dell'Arte Superiore del Fiuto, non essendoci né flora né fauna

a tua disposizione nella foresta pietrificata di Helkona).

Per proseguire, vai al **239**.

341

Cerchi tra i resti putridi che ricoprono il pavimento e trovi la tua Arma Ramas (cancella ora l'asterisco dalla lista degli Oggetti Speciali). Poi raccogli la Spada del Sole e ne ammiri la meravigliosa fattura e il perfetto equilibrio. Ti affretti verso la sfera-prigione e affondi la punta della lama dorata nel varco che Lupo Solitario aveva aperto scagliando la Spada del Sole contro Zorkaan. Scintille rosse roventi erompono dallo squarcio mentre fai entrare la lama con gesti calmi e precisi nella sfera fino a quando non riesci ad allargare lo squarcio quel tanto da permettere al tuo braccio di entrare e afferrare la tunica di Lupo Solitario. Tiri fuori lentamente il tuo leader dalla cella magica in cui è stato rinchiuso per troppo tempo, poi infili la Spada del Sole nel suo fodero e ti issi il suo corpo privo di sensi in spalla. Temendo che l'assenza di Xaol venga notata dai suoi servitori, percorri con lo sguardo la sala del negromante in cerca di una via d'uscita. Le porte attraverso cui sei entrato sono sigillate, ma i tuoi occhi di falco aiutati dai tuoi sensi Ramas ti dicono che vi sono due possibili uscite: la prima è una porta situata dietro il trono d'ossa; la seconda è un'arcata celata da un sottile arazzo di velluto.

Se decidi di esaminare la porticina, vai al **262**.
Se preferisci ispezionare l'arcata, vai al **177**.

342

Esamini la serratura di rame e giungi alla conclusione che potrebbe essere piú semplice da aprire di quella che assicura la porta centrale. Ti metti subito al lavoro e dopo pochi minuti la serratura scatta con un forte *click*.

Spingi la porta con cautela ed entri in un'ampia sala costruita interamente di lastre di marmo nero. Una strana luce color ambra illumina la parte piú alta delle pareti e il soffitto a volta, una luce proveniente da alcune torce dorate infisse nelle pareti. Due grandi piedistalli sono collocati al centro della sala, e su ciascuno di essi è posato un teschio. Mentre ti avvicini ai piedistalli, senti la porta chiudersi alle tue spalle. Ti volti di scatto e vedi che non vi è serratura sul lato interno della porta: la sua superficie nera è liscia e lucida e si confonde con il tetro colore dei muri.

Per proseguire, vai al **250**.



343

I due guerrieri Drakkar cercano di colpirti con i loro coltellacci, ma tu scansi gli attacchi con abilità. Il clangore del metallo che colpisce metallo echeggia rumoro-

samente nella sala mentre pari e blocchi le loro stoccate selvagge. Il guerriero piú anziano e piú aggressivo capisce che sei un avversario formidabile e si allontana all'improvviso, come se volesse ritirarsi dal combattimento. Ma un attimo dopo fa un cenno al suo compagno, e i due si avventano contro di te, pronti a finirti.

Guerrieri Drakkar di Helkona:
Combattività 30 Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **28**.

344

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte del fascio di energia che sta volando verso la tua schiena. Ti getti immediatamente a terra, e il missile magico passa fischiando sopra di te per andare a schiantarsi contro il parapetto in cima alle scale. Alcuni frammenti affilati di pietrisco ti si conficcano nella pelle, facendoti perdere 2 punti di Resistenza.

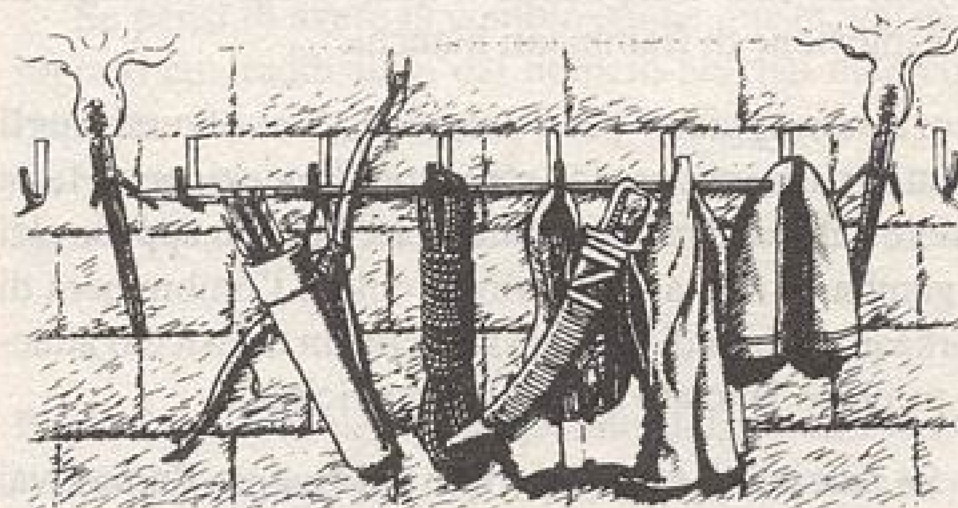
Temendo che la creatura stia per scagliarti addosso una seconda scarica di energia, ti alzi in piedi e ti volti a fronteggiare l'impietoso nemico.

Vai al **167**.

345

La tua arte Ramas ti avverte di un pericolo in agguato tra le travi della sala. Servendoti della tua infravisione, controlli il soffitto e scorgi immediatamente l'inconfondibile figura di un Kraan appollaiato su una trave di ferro. L'animale ti fissa con sguardo famelico e minaccioso. Ricambi lo sguardo in gesto di sfida, fino a quando non vedi la bestia flettere gli artigli e spiegare le ali da pipistrello, e allora un brivido gelido ti corre giú per la schiena. Il tuo sesto senso ti avverte che il predatore affamato sta per attaccarti.

Se possiedi un Fischio per Kraan, vai al **139**.
Se non possiedi questo Oggetto dello Zaino, vai al **71**.



346

Il liquido si avvolge attorno alle tue gambe, inchiodandoti a terra. Estrai l'Arma Ramas e cerchi disperatamente di liberarti dalla rete collosa prima che il ragno gigante ti balzi addosso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra (con il tipo di Arma Ramas che possiedi) aggiungi 1.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **61**.
Se va da 4 a 6, vai al **265**.
Se è 7 o piú, vai al **97**.

347

Evochi le forme mentali dell'incantesimo del Regno Antico – *Parola del Potere* – e proietti la parola magica contro la sfera di cristallo: *"Gloar!"*

Una palla di forza attraversa fulminea la sala, ma prima di colpire il bersaglio, viene investita da un'improvvisa folata di aria gelida. La corrente sovrannaturale si impossessa della tua sfera magica e ne devia la traiettoria verso il trono d'ossa, contro il quale essa si infrange in un'esplosione di frammenti bianchi.

Senza scoraggiarti per l'imprevisto evolversi degli eventi, ti affretti verso la sfera con l'intenzione di farla cadere dal piedistallo con un calcio. Ma non appena alzi la gamba pronto a far partire il colpo, l'ombra nera di Zorkaan cade su di te e ti assale con un massiccio attacco psichico lanciato a distanza ravvicinata.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **185**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **296**.

348

Fai ricorso alle tue avanzate facoltà Ramas e ordini al cagnaccio di andarsene. Il grugnito si trasforma presto in un innocuo uggiolio, dopo di che la creatura scappa con la coda tra le gambe in un buio vicolo laterale.

Mentre il cane scompare alla vista, sali le scale fino al primo piano. Qui trovi una porta di legno percorsa da bande di ferro battuto. Al centro della porta c'è una maniglia nera e subito sopra un piccolo pannello con dei numeri. Esamini il pannello da vicino e capisci che esso controlla una serratura a combinazione numerica. Premendo i tasti secondo la corretta combinazione numerica, la serratura che chiude la porta si aprirà.

Servendoti del tuo sesto senso Ramas, scopri che la combinazione corrisponde alla distanza in miglia che hai percorso a bordo del *Cloud-dancer* dal Monastero Ramas alle Colline Shezar, divisa per le 50 miglia che hai coperto a piedi dalle Colline Shezar a Gazad Helkona.

Se pensi di avere la combinazione giusta, vai al paragrafo contraddistinto dal numero che hai dato come risposta.

Se non riesci a rispondere al quesito, o se la tua risposta è sbagliata, vai al **195**.

349

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controincantesimo* – e dirigi il suo potere contro il campo di forze invisibile. Sfortunatamente il tuo incantesimo si ritorce contro di te, creando un canale psichico tra la tua mente e la magia nera contenuta nelle rune d'argento.

All'improvviso ti sembra di avere la testa in fiamme. Sei costretto a cancellare rapidamente l'incantesimo per porre fine al dolore che ti sta attanagliando la mente: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **45**.

350 *(fig. 20)*

Non appena la nave è lontana dalle mura di Gazad Helkona, Banedon affida il timone al suo secondo e poi



(fig. 20) Lord Rimoah si fa avanti ad abbracciarvi.

si affretta a raggiungere il ponte per salutare te e Lupo Solitario. Egli loda il tuo coraggio, che ti ha permesso di mettere in salvo il tuo leader, e a sua volta Lupo Solitario ti ringrazia di cuore per averlo salvato dagli artigli di Naar.

In meno di dieci ore raggiungete il Monastero. Trascorri gran parte del viaggio a riposarti e a recuperare le forze, ma ti svegli in tempo per unirti a Lupo Solitario sul ponte di prua del *Cloud-dancer* quando questo si avvicina al Monastero poco dopo l'alba.

Il vostro arrivo è salutato dalle grida festose dei tuoi compagni. Ogni Ramas presente al Monastero si affretta a raggiungervi per celebrare il vostro ritorno. Banedon ferma il vascello sopra il campo di addestramento, e subito le funi vengono calate da poppa e da prua per assicurare l'imbarcazione a terra. Dopo di che tu e Lupo Solitario entrate nella gabbia di imbarco, che viene rapidamente calata a terra.

Lord Rimoah avanza tra i Ramas che gridano di gioia, e con le lacrime che gli brillano negli occhi egli vi abbraccia entrambi. Offre una preghiera di ringraziamento alla dea Ishir per avervi salvato, poi dà voce alla speranza che il rapimento di Lupo Solitario ricordi sempre a tutti i Ramas che il nemico è sempre in agguato e che bisogna tenersi pronti ad ogni evenienza, poiché gli agenti di Naar sono decisi a sfruttare ogni opportunità per danneggiare o distruggere il vostro nobile Ordine.

Congratulazioni, Grande Maestro. Hai portato a termine con successo questa difficile missione, e il coraggio e l'abilità che hai dimostrato nel salvataggio di Lupo

Solitario verranno a lungo ricordati dal Nuovo Ordine dei Ramas. Ma la lotta contro il male va avanti. Ben presto la tua abilità e il tuo spirito verranno messi alla prova in un lontano regno del Magnamund. La natura di questa missione e i pericoli che essa nasconde ti verranno rivelati nella prossima, eccitante avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine, intitolata:

La caduta di Montagna Insanguinata

TABELLA DEL DESTINO

1	9	0	1	6	2	5	7	8	1
8	3	0	1	7	4	8	1	6	5
7	5	2	0	6	9	4	6	1	4
6	1	7	6	4	9	8	0	5	3
7	7	9	4	2	6	0	3	8	5
2	4	4	6	8	0	7	5	0	2
9	3	6	0	5	8	7	4	1	2
2	0	2	7	8	5	9	1	6	5
5	2	4	8	2	5	7	6	1	6
8	7	2	6	4	2	1	3	5	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Superiori.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Cosí ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "GM" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino		–11 o meno	–10/–9	-8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N	–0	–0	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9
1	GM	M	M	–8	–6	–6	–5	–5	–5	–4	–4	–4	–3	–3
2	N	–0	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10
2	GM	M	–8	–7	–6	–5	–5	–4	–4	–3	–3	–3	–3	–2
3	N	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11
3	GM	–8	–7	–6	–5	–5	–4	–4	–3	–3	–3	–2	–2	–2
4	N	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12
4	GM	–8	–7	–6	–5	–4	–4	–3	–3	–2	–2	–2	–2	–2
5	N	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14
5	GM	–7	–6	–5	–4	–4	–3	–2	–2	–2	–2	–2	–2	–1
6	N	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16
6	GM	–6	–6	–5	–4	–3	–2	–2	–2	–2	–1	–1	–1	–1
7	N	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18
7	GM	–5	–5	–4	–3	–2	–2	–1	–1	–1	–0	–0	–0	–0
8	N	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M
8	GM	–4	–4	–3	–2	–1	–1	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
9	N	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M	M
9	GM	–3	–3	–2	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
0	N	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M	M	M
0	GM	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0

N = NEMICO GM = GRANDE MAESTRO M = MORTO

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

IL SENTIERO DEL LUPO

25



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Lupo Solitario è stato rapito dalle forze del Male, guidate dal dio delle Tenebre, Naar. Poche sono le speranze di vederlo ancora in vita se qualcuno non accorre immediatamente in suo aiuto. Sarai proprio tu, Grande Maestro, a dover percorrere il «sentiero del lupo» che ti condurrà nella temibile roccaforte di Gazad Helkona, dove il tuo leader è tenuto prigioniero. Nella terra dei vulcani e delle foreste di pietra si nascondono pericoli e insidie, ma la salvezza di Lupo Solitario e dell'intero Ordine Ramas dipendono dal tuo coraggio.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Grande Maestro Ramas!

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-477-0020-5

VOLUME DOPPIO
L. 12.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

lupo solitario 25 / grande maestro ramas

IL SENTIERO DEL LUPO

Joe Dever

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.
In questo libro il protagonista sei tu.

Lupo Solitario è stato rapito dalle forze del Male, guidate dal dio delle Tenebre, Naar. Poche sono le speranze di vederlo ancora in vita se qualcuno non accorre immediatamente in suo aiuto. Sarai proprio tu, Grande Maestro, a dover percorrere il «sentiero del lupo» che ti condurrà nella temibile roccaforte di Gazad Helkona, dove il tuo leader è tenuto prigioniero. Nella terra dei vulcani e delle foreste di pietra si nascondono pericoli e insidie, ma la salvezza di Lupo Solitario e dell'intero Ordine Ramas dipendono dal tuo coraggio.

Copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-477-0020-5

L. 12.000 € 6,20

DISCLAIMER

Queste scansioni sono da considerarsi come una copia di backup dei vostri libri originali della serie di LibroGame di Lupo Solitario, scritti da Joe Dever e pubblicati dalla Edizioni E.L.

Se non siete in possesso dei suddetti volumi, vi invito a cancellare questo file e gli altri da me condivisi, oppure recatevi presso una libreria per acquistarli.

Se siete pigri, li potete trovare nei seguenti siti:
http://www.internetbookshop.it/
http://www.ita-bol.com/

Non mi assumo la responsabilità per l'uso improprio di questo materiale da parte di terze persone.